

Françoise Le Roux
Christian-J. Guyonvarc'h

I DRUIDI

edizione italiana a cura di Carla Ferretto



ECIG

I DRUIDI

Circondati da un alone leggendario ed elusivo, accresciuto dal carattere orale e arcano della loro millenaria tradizione, i Druidi sembrano destinati a sfuggire, fin dall'antichità, a una definizione precisa, assumendo via via, le sembianze ora di sacerdoti o filosofi, ora di capi politico-religiosi o stregoni, tando da perderne le reali dimensioni storiche.
Un tentativo di far uscire dalle nebbie simili personaggi per ricondurli alla luce delle loro radici storiche va considerato, dunque, di estrema importanza. Tale è l'intento dell'opera, fondamentale, ormai, nel campo degli studi storico-religiosi e celtici. E un simile intento si attua ricostruendo innanzitutto con rigore e puntualità la società in cui essi nacquero e fiorirono.
Dalla Gallia alla Bretagna insulare fino all'Irlanda, vengono così indagate le strutture e le funzioni sociali, nonché le tecniche magico-rituali e le dottrine di quella che viene in queste pagine definita «classe sacerdotale», analizzando con uguale puntualità le figure dei bardi, dei giudici, dei vati, degli storici, degli arpisti e dei veggenti: ne scaturisce un quadro da noi indubbiamente lontano, eppure ugualmente vivido e suggestivo, chiaro e persuasivo. Così chiaro che non può che costituire un valido punto di riferimento sia per gli specialisti, sia per chi si trovi a coltivare una passione, o quantomeno una curiosità, per il mondo celtico.

FRANÇOISE LE ROUX - CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

FRANÇOISE LE ROUX, è specialista di storia delle religioni.
CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H, professore di celtico all'Università di Rennes, è uno dei massimi studiosi di lingua e letteratura irlandese medievale.


9 788875 458836

titolo originale:
LES DRUIDES

in copertina
STATUA DI BRONZO CON OCCHI INCROSTATI
DI PASTA VITREA DI UNA DIVINITÀ
CON PIEDI DI CERVIDE (particolare)
da Bouray-sur-Juine (Essonne)
Fine del I secolo a.C.-I secolo d.C.
Saint-Germaine-en-Laye
Musée des Antiquités Nationale

DISTRIBUZIONE CLU

s.a.s. di G.L. Blengino & C.
Via Brignole De Ferrari, 9 - 16125 Genova
I Edizione 1990 - II Edizione 2000
ISBN 88-7545-883-9

Françoise Le Roux
Christian-J. Guyonvarc'h

I DRUIDI

Nuova Edizione Italiana Riveduta e Aggiornata

ECIG
edizioni culturali internazionali genova

Nota introduttiva

Personaggi dalla cifra elusiva e leggendaria, i Druidi sembrano destinati a sfuggire, fin dall'antichità, a una definizione precisa: vengono chiamati, via via, sacerdoti o filosofi, capi politico-religiosi o stregoni. E nell'età del Romanticismo il tema ha tanto affascinato gli studiosi da divenire argomento legato alla fiaba e all'immaginario poetico e perfino all'ideologia; tanto che se ne sono perse le reali dimensioni storiche.

Françoise Le Roux e Christian-J. Guyonvarc'h, specialisti di storia delle religioni e di celtico, tentano appunto in quest'opera, ormai fondamentale, di riportare il druidismo alle sue radici storiche, inquadrandolo con rigore e puntualità nella società celtica in cui esso fiorì. Con un'originale e coerente applicazione del metodo comparativo e funzionale indoeuropeo indicato da G. Dumézil, gli Autori spaziano dalla storia antica alla leggenda medioevale e cristiana, dalla Gallia alla Bretagna insulare all'Irlanda monastica eppure memore delle proprie ascendenze druidiche, indagando le strutture e le funzioni sociali di tale potente classe sacerdotale, detentrice di un'autorità spirituale immensa, rappresentante delle grandi Divinità Sovrane, intrinsecamente connessa con re e guerrieri. Si delineano così gerarchia e specializzazioni druidiche, paragonabili per complessità solo all'antichissima struttura sacerdotale indiana: i Druidi erano bardi, poeti, veggenti, giudici, coppieri, ambasciatori, storiografi, medici, arpisti, architetti. Ma essi possedevano anche una moltitudine di tecniche rituali e magiche, esercitavano un rigoroso controllo sacrale sul tempo e sullo spazio, custodivano una Tradizione sapienziale arcana e millenaria, tenacemente orale: aspetti, questi, che solo adesso la ricerca scientifica inizia a mettere a fuoco.

E questo studio fa giustizia di molte ipotesi, forse un tempo affascinanti, ma ora obsolete e genericamente astratte, proponendo soprattutto fatti e materiali secondo una logica chiara e concreta, rivolta sia a specialisti e cultori della materia, sia al più largo pubblico degli appassionati e dei curiosi del mondo celtico. Vale la pena di ricordare brevemente alcuni spunti particolarmente significativi. Anzitutto, viene fatta luce sull'etimologia del nome «druida»: è così risolto un piccolo mistero, alimentato da incertezze di antichi e di moderni, che durava da oltre duemila anni. L'ormai leggendario legame tra druida, vischio, quercia e foresta sacra ha colpito la fantasia dell'Europa attraverso i secoli: oggi si può cogliere la vera natura, grazie alla rigorosa indagine glottologica compiuta qui dagli Autori. E così, accanto al nome principale, è interessante vedere come anche gli altri nomi dei sacerdoti celtici (il vate, il bardo, l'oscuro *gutuater*) acquistano forma, consistenza, realtà, rispecchiando una nitida rete di competenze funzionali e sociali.

Assai persuasiva è la disamina, acuta e ponderata, che gli Autori fanno di una fitta rassegna delle principali fonti antiche. In tal modo viene sfatata l'immagine oleografica - che tanto piacque ai Romantici - del druida quale espressione di un mondo barbarico e crudele, ma anche primitivo e incontaminato. In realtà, tale quadro era frutto di una deformazione tendenziosa di autori i quali proiettavano, di volta in volta, sul mondo celtico mentalità, giudizi, teorie estetiche e ideologie che affondavano le radici in contesti culturali diversi, eppur sempre estranei al druidismo. Basti qui rapidamente menzionare l'interesse tecnico, nonché antropologico-etnografico con cui Cesare, in questo, ammiratore e seguace della storiografia «erodotea» di Posidonio, analizza i druidi; oppure la prospettiva venata di un certo malinconico rimpianto con cui Tacito, consapevole della crisi che inizia a incombere sulla romanità, sazia e predace, ritrae i popoli barbari, ancora legati a uno stato di natura, semiferino e felice («Noi, posti sull'ultimo baluardo del mondo e della libertà, siamo stati difesi fino a oggi dal nostro stesso isolamento e dall'oscurità del nostro nome», farà dire al caledone Calgaco nell'*Agricola*); all'erudita sprezzante curiosità, perbenisticamente inorridita e nel contempo affascinata, con

cui Plinio il Vecchio sembra sistematicamente fraintendere, riducendoli a insipide curiosità esotiche, aspetti fondamentali della millenaria cultura druidica; alla *curiositas* superficiale e tardoantica della *Historia Augusta* per figure quasi felliniane di druidesse, involgarite e disfatte; all'interesse puramente antiquario e accademico del cristiano Ausonio. E se gli Autori suggeriscono, pertanto, una lettura dei passi antichi relativi ai druidi secondo un'ottica finalmente obiettiva e demistificante, analogo merito va loro ascritto anche per quanto riguarda certe interpretazioni moderne del druidismo. Scompaiono qui definitivamente l'immaginosa e fittizia figura del druida «ossianesco», tragico vate della libertà, circonfuso da un alone tempestoso di sublime grandezza, poeta della natura e delle passioni primigenie - caro ad alcuni Preromantici - o dello spregiudicato manipolatore dell'occulto, vagheggiato dal più ambiguo movimento neodruidico, sorto nel corso dell'Ottocento. Invece il corretto approccio alle fonti e al mito restituisce ai druidi un'identità più complessa, autentica e attraente di quelle accennate prima: in tal senso è indirizzata l'interpretazione trifunzionale mediante la quale gli Autori fanno risalire il druidismo alle antichissime origini indoeuropee e ne delineano l'organizzazione gerarchica, rigorosamente razionale. Perdiamo, così, i bardi procellosamente romantici e gli sciamani-naturisti accaniti consumatori di vischio, ma facciamo un passo avanti nella conoscenza profonda della mentalità celtica che, pur esprimendosi in una Tradizione orale, risulta strutturata secondo criteri estremamente sofisticati, tutt'altro che primitivi: valgano come esempi, in questo senso, le pagine dedicate al diritto druidico, felice caso di una ricostruzione puntuale di un sapere giuridico articolatissimo e «alternativo» al vittorioso diritto romano o quelle consacrate al prudente, ma persuasivo, confronto tra la dottrina induista dell'Embrione d'Oro e la fede acelltica nell'Uovo di Serpenti o tra la coppia divina indiana Mitra/Varuna e il binomio celtico druida/re.

Un terzo aspetto interessante è dato dall'abilità con cui gli Autori mediano, convincentemente, il non facile rapporto tra antichità gallica, vista quasi sempre attraverso l'ottica delle fonti greco-romane, e Medio Evo irlandese e cristiano, formulando un quadro d'insieme

omogeneo, ma non schematico. A tal fine degni di particolare attenzione risultano gli accenni al sincretismo verificatosi in Irlanda, con la conversione al cristianesimo, tra druidismo e Sacre Scritture: un'operazione raffinata e necessaria, che coniugò i più antichi e illustri *scriptoria* dell'Europa medioevale, quelli irlandesi appunto, e le corti itineranti e fastose dei *filid*, dei bardi e dei loro discepoli, gli *ogam* e il Libro miniato, il Paradiso pagano e insulare del *Sid* e gli avventurosissimi viaggi per mare dei monaci-missionari sospesi tra sogno e realtà, incantesimi divinatori e tecniche di meditazione monastica. Senza forzature o deformazioni, gli Autori suggeriscono momenti decisivi di questo travaso culturale che comportò una grandiosa rilettura, in chiave anagogica e cristiana, dello sterminato patrimonio tradizionale di simboli e di dottrine: una transcodificazione che trova puntuale conferma nelle coeve testimonianze figurative irlandesi (dal Libro di Kells, rutilante di visioni, alla Sirenetta della Cattedrale di Clonfert, epigone delle maliose messaggere del *Sid*, fino alle ghirlande di teste della Cappella di Cormac a Cashel, lontano ricordo delle enigmatiche *têtes coupées* di Entremont).

Preziosa e ricchissima, un'antologia delle fonti, classiche e insulari, accompagna il lettore lungo tutta l'opera, fornendo una sintesi intertestuale dei generi letterari che, sia pure in misura diversa, non sono rimasti estranei al fenomeno del druidismo. Troviamo così la grandiosa, solenne teogonia della *Seconda Battaglia di Mag Tured*, fondamento della religione e della società celtiche, frammento splendido e crudele sulla gloria, le battaglie, la legge di uomini, dèi ed eroi che, nel momento stesso in cui emergono dalle brume del caos primordiale, sono minacciati dalla maledizione del tempo, della storia e dell'apocalisse finale. Oppure gli appunti, oscuri e bizzarri, di pii monaci medioevali non dimentichi della tradizione pagana (curiosa è la formula magica contro mal di denti, che mescola, con ardito sincretismo, il dio-fabbro Goibnius e il Cristo crocifisso). E poi gli *Immrama*, Odissee pagano-cristiane tra fiaba, *epos* e agiografia che narrano surreali viaggi ai confini del mondo, austeri trattati giuridici, vite di santi e frammenti di testi magici, poemi epici dedicati a cacce, razzie, stragi e amori struggenti (come la tragica storia di

amore e morte di Deirdre e Noise, che tanto piacque a W.B. Yeats), annali gloriosi e vetusti, canzoni e liriche che colgono con immediatezza indimenticabile paesaggi e stagioni, poesie esoteriche e vertiginosamente metaforiche, veri e propri labirinti dei *Kenningar* bardici (come l'arditissimo *Dialogo dei Due Saggi*, irto di complessi riferimenti dottrinali e di bagliori visionari). E proprio grazie a queste testimonianze, vividamente suggestive, il nostro viaggio nel mondo remoto dei druidi acquista anche il senso di una riscoperta dell'immenso patrimonio culturale celtico, poi divenuto retaggio della civiltà europea medioevale.

CARLA FERRETTO

Introduzione

Nella presente opera intendiamo studiare i druidi vedendoli, non come un mistero o approdando a valutazioni superficiali, bensì come una realtà religiosa, suscettibile di essere compresa e spiegata, coerente. La nostra è un'indagine scientifica: si fonda su documenti e ignora deliberatamente tutto quanto rientra nel campo delle semplici congetture o delle invenzioni. Pertanto in questa sede si analizzeranno soltanto i druidi antichi, la cui esistenza è documentata da testi latini e greci, nonché i druidi, descritti molto meglio nel loro parlare e nel loro agire, menzionati dai racconti epici e mitologici dell'Irlanda medioevale.

Proprio questa duplice natura delle fonti esige nello stesso tempo il metodo dell'analisi comparativa nonché l'incessante procedere, da un lato, dal mito alla storia e, dall'altro lato, dalla storia delle religioni alla filologia, dall'antichità al Medio Evo, dalle isole al continente. Escludiamo da questo libro tutto il lavoro preliminare di preparazione e di critica. Tuttavia, sottolineiamo che i druidi sono un problema di competenza esclusiva di chi lavora direttamente, beninteso in termini scientifici, sugli antichi testi celtici, essendo in grado di leggerli, di comprenderli, di interpretarli e di commentarli correttamente. Con questa affermazione non facciamo che constatare un fatto evidente di cui anche i lettori devono essere a conoscenza.

Insisteremo ancora sul fatto che l'argomento non può essere affrontato al di fuori delle strutture e delle comparazioni indoeuropee. Ci preme affermarlo perché è di vitale importanza, per una mera questione di oggettività scientifica, far piazza pulita dell'insostenibile ipotesi del druida erede o continuatore dei culti 'megalitici', a mezza via tra il sacerdote celtico e il mago-sciamano neolitico. A tale propo-

sito ripeteremo in questa sede quanto abbiamo detto più diffusamente in altre occasioni e cioè che il problema dei druidi si può formulare veramente soltanto in termini filologici e testuali, nell'ottica comparativa da noi appena indicata. Certuni dei nostri colleghi britannici hanno talora creduto opportuno rimproverarci di non tener conto della testimonianza archeologica («the archaeological evidence»). Possiamo agevolmente replicare che gli studi seri non parlano di archeologia druidica perché i contesti archeologici delle culture di Halstatt e di La Tène o di qualsivoglia cultura protostorica non ci rivelano nulla sui druidi. D'altronde la critica di trascurare un'archeologia che, a tutt'oggi, non esiste ci viene mossa proprio perché così facendo si evita, quasi sempre, di dover prendere posizione su un'ideologia senza la quale il 'druidismo' non sarebbe altro che immaginazione e caos. Fortunatamente l'atemporalità dei mitici druidi irlandesi ci dispensa dalla necessità di situarli in un qualsiasi contesto evolutivo, storico o protostorico. E qui dichiariamo, altresì, una volta per tutte, che la nostra indagine si sviluppa lungo tre assi portanti della tradizione celtica, vista nelle sue strutture concrete e profonde:
- **mitologia**
- **teologia**
- **ideologia**,

quest'ultimo termine va inteso nell'accezione, obsoleta, di studio delle idee nel loro complesso, secondo una rimarchevole definizione di Georges Dumézil. E siccome ci poniamo in una prospettiva metastorica, dato che la Tradizione è necessariamente eterna, nemmeno l'esistenza del druida ideale che è oggi l'oggetto della nostra ricerca ha un inizio e una fine. Pertanto mancano di quest'opera studi relativi all''evoluzione', impossibile e impensabile, di uno o di 'culti' druidici e, a maggior ragione, di dottrine. In tale àmbito non si è verificato alcun cambiamento, almeno fino all'epoca di san Patrizio.

Il *primo capitolo* anzitutto produce le fonti antiche, alquanto dissimili per validità e per importanza. Infatti, vi sono testimoni oculari, come Cesare; storici attendibili, come Tacito; cultori di filosofia disposti a credere a tutto nel nome di Pitagora, come Clemente Alessandrino, vissuto tre secoli dopo Cesare; nonché, nell'epoca tardo-im-

periale, un amabile poeta provinciale, come Ausonio, che prende lo spunto dai druidi per scrivere un piccolo componimento d'occasione in onore dei suoi maestri. Successivamente si distingueranno, in base a tali coordinate confuse e vaghe, i druidi storici - quelli di Cesare, con l'unico druida gallico di cui sia noto il nome, Diviziaco degli Edui; quelli di Tacito a Anglesey - dai druidi mitici che domineranno la scena nei capitoli seguenti. Attraverso le differenze di forma e di significato - nonché mediante un'analisi etimologica (v. pp. 38-40) - verrà evidenziato già tutto ciò che nel nome del druida rimanda al sapere sacro, mentre l'analisi strutturale metterà in luce gli aspetti principali della classificazione sociologica di Cesare e le distinzioni funzionali interne di Strabone e di Diodoro Siculo, distinzioni che si ritroveranno, più numerose e più precise, in Irlanda.

Il ***secondo capitolo*** situa il druida nella società, con una disamina completa del funzionamento interno ed esterno della classe sacerdotale. Abbiamo cercato di far risaltare chiaramente i gradi della gerarchia - che rispecchia un'autorità spirituale, non già quella di un *imperium* - e le sofisticate modalità di reclutamento, le caratteristiche di un ammaestramento che si protraeva in Gallia, secondo Cesare, per venti anni e in Irlanda, a detta della trattatistica specializzata, per dodici anni e che, come prerogativa fondamentale, contemplava l'obbligo, da parte dell'apprendista-druida, di un'assoluta sottomissione intellettuale all'autorità del proprio maestro. Si può valutare quanto il 'druidismo' disti dall'odierno rapporto insegnante-allievo ove si consideri l'unico termine irlandese qualificante il «discepolo» del druida: *dalta* «figlio adottivo, pupillo». La valenza sacerdotale del druida è palese: infatti egli pratica il sacrificio, il cui nome - comune all'irlandese, al gallese e al bretone - è quello, estremamente arcaico, dell'«offerta», intesa come ciò che si reca agli dèi, l'oblazione. Con questo termine l'antico irlandese, sicuramente a partire dal VI secolo, ha denominato l'Eucarestia. In seguito analizziamo le molteplici specializzazioni che in Irlanda consentono al druida-tecnico un effettivo controllo del funzionamento della società. Dopo di che è la volta delle relazioni, talora complesse, tra druidi e guerrieri. Infine abbiamo abbozzato una descrizione di quella che è la chiave di volta della

società celtica: la coppia druida-re, il druida che parla prima del re e il re che non agisce senza il consiglio del druida. L'efficacia di tale binomio non è stata logorata dallo scorrere del tempo: è semplicemente svanita a contatto con il cristianesimo.

Il ***terzo capitolo*** tratta delle tecniche rituali e magiche, numerose e svariate, attinenti a tutti i campi della medicina, della magia, della divinazione e della profezia. Il materiale è copioso, spesso disparato, ma sempre relativamente facile da classificare, almeno adesso che molti fatti sono stati individuati e chiariti. In tale àmbito il druida viene inteso soprattutto quale signore della vita e della morte, dal battesimo ai funerali. Egli è altresì il signore degli elementi, aria, terra, acqua, fuoco (e nebbia), dai quali l'uomo dipende strettamente. Il druida regola e anima tutti i frammenti di riti rinvenuti nei testi; oltre alle tecniche gestuali, egli detiene l'immenso potere della parola, potere soggiogante che non si può fare a meno di subire, da lui esercitato sotto forma di interdetto o di ingiunzione (*geis*), di predizione, di eulogia o di biasimo.

Il ***quarto capitolo*** riguarda feste e santuari. Le quattro feste del calendario dividono simmetricamente l'anno. Ma la più importante è la festa di *Samain*, il primo di novembre, grandioso momento metatemporale, in cui si verificano tutti quanti gli eventi mitici, in cui s'incontrano - amichevoli od ostili, benevoli o diffidenti - il mondo degli uomini e quello degli dèi. I druidi sono gli intermediari.

Il ***quinto capitolo*** studia le origini e le dottrine dei druidi. Anzitutto la scrittura, mezzo per fissare magicamente le cose, non già per archiviare e tramandare informazioni o sapere. Seguono poi - difficilmente organizzabili secondo una logica umana, tanto esse risultano coincidenti ed embricate - tutte le concezioni fondamentali delle origini polari, dell'eternità del *sid* , dell'uovo cosmico, dell'immortalità dell'anima e della creazione dell'Irlanda e del mondo, cioè gli argomenti di cui alcuni druidi primordiali resero completamente edotti san Patrizio e i suoi immediati successori.

Non deve stupire che, svolgendo un'analisi globale della religione dei Celti, si cominci l'indagine dal culto anziché dagli dèi. Ma nel campo celtico manca un equivalente delle opere speculative indiane,

delle *Upanishad* o dei *Brahmana.* I druidi avranno contribuito a migliorare la nostra conoscenza di quello che, senza di loro, non sarebbe che confusione. Inoltre, voler studiare gli dèi prima dei druidi sarebbe stato un tentativo vano, perfino utopistico: infatti l'indagine sugli dèi trova le sue premesse - almeno nel caso dei Celti - proprio in quella sui sacerdoti. Non rendersene conto equivarrebbe a travisare l'essenza stessa della tradizione celtica.

Pertanto non includiamo in quest'opera nessun capitolo sugli dèi, eccezion fatta per la spiegazione, ineludibile, dei legami intercorrenti tra druidismo, testi irlandesi e mitologia. Ciò che veramente urgeva - ormai da qualche decina d'anni - era definire, tanto per i druidi quanto per gli dèi, i concetti di origine, di classe e di funzione, poiché soltanto in un simile quadro, rigoroso e preciso, si profila nitidamente la struttura. Il presente lavoro è anzitutto la spiegazione degli aspetti e delle tendenze di un'organizzazione divina e umana nel cui àmbito il druida ricopre la carica eminente che gli compete di diritto, cioè quella più importante.

Gli altri limiti del nostro studio non richiedono un commento particolarmente articolato:

- Non affrontiamo il problema della scomparsa del druidismo. Al riguardo nulla, o quasi, è stato scritto dopo Fustel de Coulanges, le cui conclusioni risultano com'è naturale - ormai datate. Non sempre gli eventi storici vengono analizzati in una prospettiva chiara: e sarebbe difficile che lo fossero, considerato lo stato attuale delle ricerche e delle conoscenze. Si potrà studiare la transizione dal 'druidismo' al cristianesimo soltanto quando si conoscerà alla perfezione il cristianesimo primitivo dei Celti. Orbene, le conseguenze della conversione al cristianesimo sono infinitamente complesse: da un lato, in Gallia, i druidi svaniscono davanti alla religione ufficiale romana senza lasciare tracce tangibili, dall'altro lato, in Irlanda, qualche secolo più tardi, i *filid,* rispondendo alla pressante richiesta di san Patrizio e dei suoi epigoni, si convertono e salvano il patrimonio mitologico nazionale.
- Evitiamo qualsiasi allusione a quello che si è convenuto di chiamare neo-druidismo. Tale materia attiene alla storia delle idee sui

Celti a partire dal Rinascimento e non porta alcun contributo alla conoscenza dei druidi dell'antichità.

- Ci asteniamo da ogni possibile rimando al folklore, salvo fondate eccezioni, per la semplice ragione che i druidi del folklore, quando esistono, sono, come i druidi delle agiografie, troppo decaduti dal loro ruolo sacerdotale. Inoltre il folklore, sebbene talora rispecchi reminiscenze mitologiche o particolari arcaici (ne abbiamo due o tre esempi, soprattutto nel folklore bretone), è un terreno ancora troppo incerto e instabile. Raccolto in genere a partire dal XIX secolo - quando ciò è avvenuto -, il folklore celtico non differisce nella sua natura dal restante folklore europeo: è una mitologia degradata, ovvero, per certi aspetti, una mitologia 'esplosa', da cui ci si guarderà bene dall'esigere informazioni dirette o immediatamente utilizzabili. Esso richiede una buona dose di competenza e di pazienza.
- Per contro, siamo ricorsi spesso, dato che sono molto più antichi del folklore, agli ampliamenti agiografici di fatti 'druidici', per confermare o per illustrare quella prima fase del processo di degradazione della mitologia celtica e delle sue strutture originarie. Tuttavia ciò non implica affatto la possibilità di una 'continuità', di una 'solidarietà' tra cristianesimo celtico e 'druidismo' rispetto al cristianesimo continentale. Non abbiamo trovato nessun 'druida' cristiano in tutto il Medio Evo irlandese che, pure, è così fecondo di arcaismi e di bizzarie, e nemmeno alcun vangelo 'druidico' dissimulato tra le righe di un salterio. Che la si approvi o no a distanza di quindici secoli, la conversione dell'Irlanda, al pari di quella degli altri Celti, segna il momento di un'autentica, definitiva frattura dottrinale.

Stando così le cose, il nostro lavoro si sforza di presentare i druidi così come sono stati e non già come avrebbero dovuto essere per restare conformi a certe idee precostituite. Unico nostro principio è la ricerca della verità e il metodo migliore è, e resta, confermato dai fatti, quello che conduce a tale mèta per la via più breve.

Infine, rimane irriducibilmente estraneo alla nostra classificazio-

ne, a qualunque epoca lo si faccia risalire, il druida stregone o sciamano, totemista o animista. La sua esistenza si fonda soltanto su miraggi o su illusioni di cui l'indagine scientifica prova, di primo acchito, l'irrealtà. Non ne sarà fatta nemmeno ulteriore menzione nel corso del libro, poiché lo sciamanismo è, oppure è stato, un mezzo di realizzazione spirituale in altre religioni, siberiane o non indoeuropee. Di esso la Tradizione Celtica non reca alcuna traccia: attribuirgliene costituirebbe un grave fraintendimento del 'vissuto religioso' dei Celti di ogni epoca. È perspicuo che il livello intellettuale dei druidi celtici era più vicino a quello dei brahmani indiani che a quello degli stregoni dell'Europa medioevale o moderna. Né le loro concezioni religiose né i loro culti sono stati primitivi, né tanto meno 'prelogici'. Già gli Antichi lo sapevano, quantunque non l'abbiano affermato esplicitamente; invece i Moderni, o, piuttosto, taluni di loro, sono paralizzati dalla contraddizione - frutto dei loro stessi studi - tra il druida filosofo, fior fiore della rispettabilità, e il druida sanguinario e crudele che immola le sue vittime su un dolmen.

In realtà, bisogna ammettere che i Celti costituiscono un campo diverso dal mondo classico e che questa differenza sostanziale comporta una diversità di trattamento. Esiste una tradizione celtica, ma la filosofia è greca, la retorica è latina. La visione, la comprensione del mondo non si sovrappongono. C'è un'organizzazione religiosa e sociale che non era in grado di sopravvivere alla conquista straniera - questo il suo unico difetto. Ogni volta i druidi sono al centro delle differenze.

Non si tratta di esaltare soggettivamente la loro memoria - questo è stato il compito altrui, non il nostro -, ma di ristabilire la verità: i druidi sono stati detentori dell'unica forma di tradizione che l'Occidente abbia mai conosciuto e in ciò consiste tutto l'interesse di un'indagine su di loro. I testi irlandesi medioevali che utilizzeremo così spesso giustificano *a posteriori* e spiegano, senza ridurla, la Gallia indipendente: infatti non vi è cosa nel mondo gallico che non trovi una conferma nel mondo irlandese e, comunque, non v'è nulla che l'Irlanda contraddica.

FRANÇOISE LE ROUX - CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

Capitolo Primo
Il druida

Una delle immagini più frequentemente rievocate dai manuali di storia è quella del druida gallico che taglia il vischio: «*Indossando una veste candida*», afferma Plinio, «*il sacerdote sale sull'albero, con un falcetto d'oro taglia il vischio, che viene raccolto in un panno bianco*» (*HN* XVI, 251). Pochi passi della letteratura greco-latina riguardante i Celti sono altrettanto noti. Paradossalmente, il problema — assai più grave, nell'ottica metodologica moderna — di scoprire se i druidi praticarono o no sacrifici umani ha affascinato gli studiosi meno di questo rito, a prima vista abbastanza banale, della raccolta di una pianta medicinale. E, ancora, sia lo stesso Plinio, sia gli storici moderni sono ben lontani dall'aver interpretato correttamente il fatto così descritto.

Eppure gli studiosi dei Celti e gli storici dispongono di un certo numero di testi greci e latini che menzionano i druidi. L'essenza stessa del nostro lavoro — come si è detto — si fonderà proprio sulla comparazione o sul confronto dei dati forniti da tali testi, sul tentativo di farli collimare con i documenti celtico-insulari, soprattutto irlandesi. Ma, prima d'incominciare, bisogna produrre i testi, stabilire i termini della nostra indagine nonché, anzitutto, il concetto stesso di druida: non già semplice filosofo o mago iniziato a una certa forma di sapienza, ma ***sacerdote*** dalle molteplici competenze, dai vasti poteri, dalla sapienza universale, membro di una classe sacerdotale perfettamente definita e organizzata al pari di quella dei brahmani indiani.

In tal modo, situiamo senz'altro il 'druidismo' molto al di sopra della religione generalmente descritta dai manuali e smaccatamente falsa: un paganesimo celtico fondato, da un lato, su una specie di religiosità naturista a base di dèi solari e di miti storicizzati e, dall'altro lato, su pratiche magiche derivate dall'amalgama di culti 'preindoeuropei' e di concezioni religiose introdotte dai popoli europei storicamente noti[1].

I. I druidi nei testi antichi

La maggior parte degli autori classici fornisce definizioni teoriche piuttosto che pratiche, dei 'si dice' non direttamente verificabili, informazioni incessantemente ripetute da generazioni di storici, curiosità o stranezze esotiche rese insipide da un uso eccessivo o da un commento troppo lambiccato... A onta del ruolo rilevante giocato dai Celti nella storia dell'antichità, colpiscono lo scarso interesse da loro suscitato, la genericità delle definizioni e delle descrizioni loro attinenti. In tal modo, a un gran numero di generalizzazioni fa riscontro, bene o male, un'esigua quantità d'informazioni precise che non mancheremo di sfruttare. Tuttavia anche i restanti dati generici, tutti quegli scritti sbiaditi e quasi inconsistenti, sottendono ancora indicazioni utilizzabili. Ma, soprattutto, due o tre grandi autori riescono a riscattare, in virtù di una cultura più ricca e meglio organizzata, le oscurità, le carenze, i silenzi di tutti gli altri.

Anzitutto citeremo, in ordine cronologico, i passi principali di testi antichi relativi ai druidi:

— Cesare (*De Bello Gallico* VI, 13-14):

«In Gallia vi sono due categorie di uomini che sono tenuti in gran conto e in grande onore; quelli che appartengono alla plebe sono considerati come schiavi e non prendono da soli nessuna iniziativa né partecipano a nessuna assemblea; molti, poi, quando sono oberati da debiti o da tributi troppo gravosi o sono tormentati dalle offese di potenti, si fanno servi dei nobili, che hanno, allora, su di loro quasi gli stessi diritti dei padroni sugli schiavi. Delle due categorie sopraccennate l'una è quella dei druidi, l'altra quella dei cavalieri. I druidi si interessano del culto, provvedono ai sacrifici pubblici e privati, interpretano le cose attinenti alla religione: presso di loro si raccoglie per istruirsi un gran numero di giovani ed essi sono tenuti in grande onore e considerazione. Sono chiamati a decidere in quasi tutte le controversie pubbliche e private e se viene commesso qualche delitto, se avviene qualche uccisione, se sorge una lite per un'eredità o per la delimitazione di terreni, sono i druidi a decidere e a stabilire i risarcimenti e le pene. E se qualcuno, sia che si tratti di un cittadino privato o di un intero popolo, non si attiene al loro giudizio, lo bandiscono dalle funzioni del culto, pena che è, presso i Galli, gravissima, giacché quelli che sono a questo modo banditi sono considerati empi e scellerati; tutti si allontanano da loro, evitano di incontrarli e di parlare con essi, per non essere contaminati dal loro contatto; non ottengono giustizia anche se la chiedono, né alcun onore. Tutti i druidi obbediscono ad un unico capo che ha su di loro la più alta autorità.

Quando costui muore, gli succede chi eccelle tra gli altri per dignità e se più di uno gode della stessa stima, allora decidono dell'assegnazione del primo posto con una votazione e talvolta anche con le armi. I druidi in un periodo fisso dell'anno siedono in giudizio in un luogo sacro, nella terra dei Carnuti, che si ritiene essere il centro della Gallia. Qui vengono da ogni parte coloro che hanno delle controversie e si sottopongono al loro giudizio e alle loro decisioni. È comune opinione che l'organizzazione dei druidi sia originaria della Britannia e di lì sia passata in Gallia ed ora chi vuole approfondirne lo studio, si reca per lo più in tale isola, alla ricerca di notizie al riguardo.
I druidi non partecipano alle guerre né pagano i tributi come gli altri, sono esenti dal servizio militare e da ogni altro gravame. Attirati da così grandi privilegi, molti giovani di loro volontà si recano da loro per esserne discepoli e molti sono mandati dai genitori e dai parenti. Da loro, a quanto pare, debbono imparare a memoria un gran numero di versi; per molti il tempo del noviziato dura vent'anni. Non ritengono lecito scrivere i loro sacri precetti; invece per gli altri affari, sia pubblici che privati, usano l'alfabeto greco. Mi sembra che due siano le ragioni per cui essi evitano la scrittura: prima di tutto perché non vogliono che le norme che regolano la loro organizzazione siano risapute dal volgo, poi perché i discepoli non le studino con minore diligenza, confidando negli scritti (accade, infatti, quasi a tutti che, fidando sull'aiuto della scrittura, non si tenga in esercizio la memoria). Il principale loro insegnamento è l'immortalità dell'anima e la sua migrazione, dopo la morte, da un corpo all'altro; essi ritengono che questa dottrina, eliminato il timore della morte, sia il più grande incitamento al valore. Vengono anche trattate e insegnate ai giovani molte questioni sugli astri e i loro movimenti, sulla grandezza del mondo e della terra, sulla natura, sulla essenza e sul potere degli dèi»[(2)].

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano 1978², pp. 225 e 227)

— Diodoro Siculo (*Bibliotheca* V, 31, 2-5):

«Presso di loro vi sono anche poeti lirici denominati bardi. Costoro accompagnano, con strumenti simili alla lira, i loro canti, sia inni sia satire. Vi sono anche filosofi e teologi, ai quali sono resi i più grandi onori: si chiamano druidi. Inoltre si servono d'indovini, cui accordano grande autorità. Costoro predicono il futuro osservando gli uccelli e immolando vittime. Tengono tutto il popolo in loro potere. Quando, poi, traggono presagi per questioni di notevole interesse, seguono un rito bizzarro, cui si stenta a credere. Consacrato un uomo, lo colpiscono sopra il diaframma con una spada da combattimento e, allorché la vittima è stramazzata sotto il colpo, predicono l'avvenire a seconda di come essa è caduta, di come agita le gambe, di come il sangue scorre. È una forma antica di esame, praticata da lunga pezza e da loro reputata degna di fede. La loro usanza vuole che nessuno sacrifichi se non è assistito da

un filosofo: infatti ritengono necessario ricorrere alla mediazione di questi uomini, esperti della natura degli dèi e, si potrebbe dire, del linguaggio divino, per offrire agli dèi sacrifici di rendimento di grazie e implorare il loro favore. Non soltanto nelle necessità del tempo di pace, ma anche e soprattutto durante le guerre ci si affida, amici e nemici, a tali filosofi e bardi. Spesso sui campi di battaglia, nell'istante in cui gli eserciti si fanno vicini, con le spade sguainate e le lance inclinate in avanti, questi bardi avanzano in mezzo ai nemici e li ammansiscono, così come si fa con gli animali selvatici grazie agli incantesimi. In tal modo, anche presso i barbari più feroci la passione cede alla saggezza e Ares rispetta le Muse»(3).

— Strabone (*Geographia* IV, 4):

«In generale, presso tutti i popoli gallici tre classi godono di onori eccezionali: i Bardi, i Vati e i Druidi. I bardi sono cantori sacri e poeti, i vati ricoprono le cariche religiose e praticano le scienze della natura, i druidi si consacrano alla parte morale della filosofia. Questi ultimi sono considerati i più giusti tra gli uomini e pertanto a loro viene affidato il compito di giudicare le controversie private e pubbliche. Un tempo dovevano anche fungere da giudici arbitrali in caso di guerra e avevano la facoltà di fermare i combattenti nell'attimo in cui costoro si accingevano ad allinearsi per la battaglia, ma, soprattutto, si demandava loro il giudizio nei processi per omicidio. Quando costoro abbondano, si ritiene che ciò preannunci abbondanza per la loro patria. Affermano — e altri sono d'accordo — che le anime e l'universo siano imperituri, ma che un giorno fuoco e acqua prevarranno su di loro»(4).

— Pomponio Mela (*De Chorographia* III, 2, 18):

«Permangono ancora tracce di un'efferatezza abolita e, quantunque s'astengano da veri e propri massacri, nondimeno cavano il sangue alle vittime condotte agli altari. Tuttavia hanno una loro caratteristica forma di eloquenza e dei maestri di saggezza, chiamati druidi. Pretendono di conoscere la grandezza della terra e del mondo, nonché la volontà degli dèi. Insegnano molte cose ai nobili della Gallia, segretamente e nell'arco di un ventennio, sia in fondo a caverne sia in boschi solitari. Una delle loro dottrine si è diffusa tra il popolo, e cioè quella secondo cui le anime sono immortali ed esiste un'altra vita nell'aldilà: fatto questo che li rende più coraggiosi in guerra. Anche per tale ragione bruciano o seppelliscono assieme ai loro morti tutto il necessario per vivere: un tempo rimandavano all'aldilà l'esecuzione degli affari e il pagamento dei debiti. Alcuni, addirittura, si buttavano sul rogo dei loro parenti come se se ne andassero a stare con loro»(5).

— Lucano (*Bellum Civile* I, 454-462):

«Insegnate che le anime non cadono nelle silenti sedi dell'Erebo o nei

pallidi regni del sotterraneo Dite, ma che lo spirito passa a reggere altre membra in un altro mondo; la morte, se è vero ciò che insegnate, è il punto medio di una lunga esistenza. Felice illusione dei popoli che vivono sotto l'Orsa, non ossessionati dal più grande dei timori, il timore della morte. Donde il fanatismo degli eroi pronti a gettarsi sul ferro, impavidi davanti alla morte e convinti che è da vile risparmiare una vita che dovrà tornare»[(6)].

(Traduz. it. di L. GRIFFA, Adelphi, Milano, 1967, pp. 31 e 33)

— Plinio il Vecchio (*Naturalis Historia* XVI, 249-251):

«Non bisogna dimenticare a questo proposito anche l'ammirazione di cui il vischio è fatto oggetto in Gallia. I Druidi — così si chiamano i maghi di quei paesi — non considerano niente più sacro del vischio e dell'albero su cui esso cresce, purché si tratti di un rovere. Già scelgono come sacri i boschi di rovere in quanto tali, e non compiono alcun rito religioso se non hanno fronde di questo albero, tanto che il termine di Druidi può sembrare di derivazione greca. In realtà essi ritengono tutto ciò che nasce sulle piante di rovere come inviato dal cielo, un segno che l'albero è stato scelto dalla divinità stessa. Peraltro il vischio di rovere è molto raro a trovarsi e quando viene scoperto lo si raccoglie con grande devozione: innanzitutto al sesto giorno della luna (che segna per loro l'inizio del mese e dell'anno e del secolo, ogni trent'anni), e questo perché in tale giorno la luna ha già abbastanza forza e non è a mezzo. Il nome che hanno dato al vischio significa «che guarisce tutto». Dopo aver apprestato secondo il rituale il sacrificio e il banchetto ai piedi dell'albero, fanno avvicinare due tori bianchi a cui per la prima volta vengono legate le corna. Il sacerdote, vestito di bianco, sale sull'albero, taglia il vischio con un falcetto d'oro e lo raccoglie con un panno bianco. Poi immolano le vittime, pregando il dio perché renda il suo dono propizio a coloro ai quali lo ha destinato. Ritengono che il vischio, preso in pozione, dia la capacità di riprodursi a qualunque animale sterile, e che sia un rimedio contro tutti i veleni: così grande è la devozione che certi popoli rivolgono a cose per lo più prive d'importanza»[(7)].

(Traduz. it. di R. RAGOSTI, R. CENTI, F.E. CONSOLINO, A. COTROZZI, F. LECHI, A. PERUTELLI, Einaudi, Torino, 1982-1988, vol. III, 1, pp. 513 e 515)

— Id. (*Naturalis Historia* XXX, 13):

«Le Gallie, comunque, e fino ai nostri giorni, sono state preda della magia. Fu un senatoconsulto all'epoca dell'imperatore Tiberio infatti a eliminare i Druidi gallici e questa razza di profeti-medici. Ma a che fine ricordare ciò a proposito d'un'arte che ha traversato perfino l'Oceano, giungendo là dove la natura è il vuoto? La Britannia ancor oggi celebra attonita la magia in cerimonie tali che si potrebbe pensare che lei le die-

de ai Persiani. A tal punto s'accordano su tale dottrina in tutto il mondo, pur discorde e ignoto a se stesso; e non si può valutare quanto si debba ai Romani, i quali hanno eliminato mostruosità in cui era atto di alta religione uccidere un uomo, e anche molto salutare mangiarselo»[8].

(Cfr., in parte, la traduz. it. di U. CAPITANI e I. GAROFALO, Einaudi, Torino, 1982-1988, vol. IV, pp. 405 e 407)

— Timagene (in Ammiano Marcellino XV, 9-8):
«Tuttavia lo studio di scienze degne di stima, intrapreso dai bardi, dai vati e dai druidi, è stato svolto da persone colte. I bardi hanno cantato al dolce suono della lira, componendo versi eroici sulle gesta dei prodi; i vati si sono sforzati, con le loro ricerche, di penetrare gli accadimenti e i segreti più sublimi della natura; tra costoro prevalgono, per il loro genio, i druidi, così come ha stabilito l'autorità di Pitagora»[9].

(Cfr. la traduz. it. di A. SELEMI, Utet, Torino, 1973², p. 169)

Ora esaminiamo questi testi particolareggiatamente.

La fonte più antica e più importante, Cesare, distingue tre classi all'interno della società gallica: *druides, equites, plebs*. Ma ne considera soltanto due, quelle da lui definite *druides* ed *equites*. È chiaro che i *druides* rappresentano la classe sacerdotale e gli *equites* (cavalieri) quella militare, mentre la *plebs* per Cesare riassume indistintamente quello che rimane: agricoltori, artigiani, schiavi. Pertanto d'Arbois de Jubainville ha torto nel credere che Cesare indicasse con il termine druidi soltanto una parte dei letterati gallici[10]. In primo luogo, l'espressione «classe lettrée» (classe dei letterati) è erronea; in secondo luogo, Cesare non ha trascurato due elementi su tre: ha incluso tutti e tre gli elementi distintivi della classe sacerdotale in una definizione generale.

Rientra nelle funzioni dei druidi tutto quanto concerne:

— la ***religione*** (credenze, sacrifici, culti),
— la ***giustizia*** (diritto pubblico e privato),
— l'***insegnamento*** e la trasmissione del sapere tradizionale.

I druidi rifiutano l'uso della scrittura, pur ammettendolo (in caratteri greci) per gli affari pubblici e privati. Predicano l'immortalità dell'anima e attendono ad ampie speculazioni teologiche e scientifiche concernenti la natura degli dèi, l'astronomia e la fisica.

A differenza di Cesare, Diodoro Siculo, Strabone e tutti gli altri autori antichi non contrappongono nettamente la classe sacerdotale, vista

come un tutto unitario, al resto della società, ma ne descrivono le suddivisioni interne (che, per altro, essi non hanno compreso).

Secondo Diodoro Siculo esistono:

— ***bardi***: cantano inni o satire, accompagnandosi con l'arpa (lira);
— ***filosofi*** e ***teologi*** (druidi): ricevono i più grandi onori; si occupano dei sacrifici e fungono da intermediari tra gli uomini e gli dèi; bardi o filosofi, placano gli eserciti in procinto d'ingaggiare battaglia; disprezzano la morte e predicano l'immortalità dell'anima;
— ***indovini***: hanno grande autorità e dominano l'intera popolazione; praticano la divinazione e l'arte augurale ricorrendo all'ornitomanzia oppure a sacrifici umani. Tradotto in termini latini, praticano l'*augurium* e l'*haruspicina*.

Secondo Strabone si distinguono:

— ***bardi***: cantano inni e compongono poemi;
— ***vati***: celebrano sacrifici e interpretano la natura;
— ***druidi***: studiano la scienza della natura e la filosofia morale; amministrano la giustizia e fungono da arbitri durante le guerre; predicano l'immortalità dell'anima e affermano che un giorno regneranno solo acqua e fuoco.

Secondo Pomponio Mela, le cui definizioni sono tutte attinenti alla classe sacerdotale:

— i Galli in generale sono ***eloquenti***;
— i druidi sono ***maestri di morale***;
— conoscono: ***la grandezza della terra e del mondo***,
i movimenti degli astri,
tutto quello che vogliono gli dèi.

Secondo Ammiano Marcellino:

— i ***bardi*** celebravano le grandi imprese con canti eroici;
— gli ***eubagi*** studiavano i misteri della natura (11).

A un livello superiore:

— i druidi appartenevano a comunità i cui statuti rispecchiavano l'influsso pitagorico;
— studiavano problemi occulti;
— dichiaravano che le anime sono immortali.

Pur essendo estremamente schematiche, queste definizioni bastano a farci giungere a una prima conclusione: è legittimo distinguere, nella classe sacerdotale celtica, tre fondamentali ripartizioni interne che Cesare, esatto nei punti essenziali ma impreciso nei particolari, denomina complessivamente con il termine generale «druidi»:

— ***druidi***,
— ***bardi***,
— ***vati*** (o ***indovini***).

Ognuna di queste ripartizioni interne corrisponde a una specializzazione funzionale:

	DRUIDA	BARDO	VATE
Cesare	***druida***: religione, giustizia, insegnamento,		
Diodoro	***druida***, ***filosofo***, ***teologo***: religione,	***bardo***: eulogia, satira, arbitrato,	***indovino***: divinazione, arte augurale, sacrificio,
Strabone	***druida***: scienza della natura, filosofia, giustizia,	***bardo***: canto, poesia,	***vate***: sacrificio, interpretazione della natura.

Tuttavia tali distinzioni vanno, in qualche misura, sfumate: Strabone e Diodoro attribuiscono il sacrificio umano al vate, mentre esso dovrebbe essere di competenza anche del druida; inoltre Diodoro chiama bardi i druidi che fungono da arbitri tra due eserciti nemici. Vedremo molti casi analoghi nelle specializzazioni irlandesi. Essi però contraddistinguono non un grave errore, ma una classificazione notevolmente elastica e un'omogeneità funzionale: in realtà, il bardo e il vate sono, effettivamente, dei druidi. I loro nomi indicano specializzazioni funzionali opposte e subalterne rispetto a una denominazione generale cui essi hanno diritto, qualunque siano le loro funzioni e il loro posto nella gerarchia.

Vanno citati ancora due testi, minori e tardi — ma non privi d'inte-

resse — che attribuiscono ai druidi una profonda affinità intellettuale con Pitagora, conferendo loro così un prestigio inaspettato dopo i decreti emanati, due secoli prima, da Tiberio e da Claudio:

— Ippolito (*Refutatio Omnium Haeresium* I, XXV):

«I druidi dei Celti hanno studiato assiduamente la filosofia pitagorica, a ciò spinti da Zalmoxis, lo schiavo di origine tracia appartenente a Pitagora, il quale Zalmoxis venne in quelle contrade dopo la morte di Pitagora e fornì loro l'occasione di studiarne il sistema filosofico. E i Celti ripongono fiducia nei loro druidi come veggenti e come profeti, poiché costoro possono predire certi avvenimenti grazie al calcolo e all'aritmetica dei Pitagorici. Non tralasceremo le origini della loro dottrina, dal momento che certuni hanno creduto di poter ravvisare diverse scuole filosofiche presso costoro. Effettivamente, i druidi praticano anche le arti plastiche»[(12)].

— Clemente Alessandrino (*Stromateis* I, XV, 71, 3 sgg.):

«Nel suo libro sui simboli pitagorici Alessandro sostiene che Pitagora era allievo di Nazarato l'Assiro e pretende, inoltre, che Pitagora avesse ascoltato Galati e Brahmani»[(13)].

«Nell'antichità la filosofia, scienza di somma utilità, è fiorita presso i barbari, diffondendo la sua luce sulle nazioni. In seguito essa arrivò in Grecia. Al primo posto stanno i profeti degli Egiziani, i Caldei presso gli Assiri e i druidi presso i Galli, i Samanei presso i Battriani, i filosofi dei Celti e i magi dei Persiani»[(14)].

Sono testi del III secolo. Contengono luoghi comuni prossimi più alla leggenda che a delle evidenze storiche. Si tratta, ormai, di commentari eruditi, non molto precisi, che parlano dei druidi al passato. I rapporti tra i druidi e Pitagora oppure Zalmoxis non sono storicamente attestati e non ne parleremo più in questa sede (essi rispecchiano, nella migliore delle ipotesi, notizie isolate che non trovano riscontro nella tradizione). Cionondimeno, i filosofi greci, con la loro tipica curiosità per le idee altrui, hanno capito di trovarsi di fronte a una dottrina la cui comprensione sfuggiva loro, o, piuttosto, di fronte a una tradizione, a una cultura non catalogabile entro alcun sistema di pensiero a loro consueto.

II. Il confusionismo terminologico

Una denominazione così elastica (che ha ingenerato non poca confusione negli studi moderni) ci porta a esaminare direttamente il pro-

blema dei nomi antichi dei druidi, tradotti in latino o in greco con termini indicanti il sacerdozio, oppure una funzione sacerdotale, oppure, infine, una facoltà magica.

Il primo esempio è rintracciabile in Cesare il quale, nel libro VI dei *Commentari*, usa più volte la parola *druides* (mentre si è avvalso di equivalenti latini per designare gli *equites* e la *plebs*), ma, allorché si parla di politica, a proposito di una controversia elettorale presso gli Edui, adopera la parola latina *sacerdos*: «Egli costrinse Coto a lasciare la carica e ordinò che fosse confermato Convictolitave, che era stato scelto, secondo le norme di legge, dai sacerdoti (*per sacerdotes more civitatis*) quando tale carica era vacante»[15]. Questi *sacerdotes* non possono essere stati altro che druidi.

Di genere alquanto diverso, ma comunque istruttiva, è la frase con cui Plinio apre la descrizione della raccolta del vischio:

> «Non bisogna dimenticare a questo proposito anche l'ammirazione di cui il vischio è fatto oggetto in Gallia (***Galliarum admiratio***). I Druidi (***druidae***) — così si chiamano i maghi di quei paesi (***ita suos appellant magos***) — non considerano nulla più sacro del vischio e dell'albero su cui esso cresce»[16].

Galli, ***druidi***, ***maghi*** sono, all'occorrenza, sinonimi disparati indicanti indistintamente i membri della classe sacerdotale, vale a dire i sacerdoti. Che queste parole siano giustapposte nell'ambito della medesima frase basta, già di per sé, a provare quanto fossero vaghe le nozioni di Plinio — oppure quanto grande fosse il suo disprezzo — in merito a tutto ciò che concerneva i Celti.

La situazione si ripete nella descrizione dell'echino fossile (v. *infra* al capitolo quinto): «I druidi dicono che quest'uovo viene proiettato per aria dai sibili» (*druidae sibilis id dicunt in sublime jactari*) e, nella frase seguente: «E con quella loro perfida astuzia di avvolgere nel mistero le loro menzogne» (*Atque, ut est magorum sollertia occultandis fraudibus sagax*)[17]. La parola «mago», nell'accezione peggiorativa di 'stregone', è usata come sinonimo di 'druida'.

Pertanto è opportuno includere nello studio dei fatti religiosi relativi ai druidi — oppure, se si preferisce, alla classe sacerdotale celtica — qualsiasi menzione fatta riguardo a una funzione specializzata di ***sacerdote, poeta, filosofo, indovino, mago, augure, aruspice*** nel mondo cel-

tico propriamente detto. Al pari di quanto avviene per gli dèi, anche per i druidi la funzione è più determinante della denominazione.

Quindi è ormai possibile, a titolo di esempio, ascrivere ai druidi, intesi come sacerdoti celtici in generale, l'episodio storico-leggendario, narrato da Tito Livio, della morte del console Postumio: costui venne ucciso dai Galli Boi nel 216 a.C. e il suo teschio «adorno di un cerchio d'oro serviva da vaso sacro per offrire libagioni durante le feste. Servì anche da coppa dei pontefici e dei sacerdoti del tempio e agli occhi dei Galli siffatto bottino non fu inferiore alla vittoria»[18]. Questi «sacerdoti del tempio» e questi «pontefici», *sacerdotes* o *antistites templi*, sono druidi il cui nome è stato tradotto in latino da Tito Livio[19].

Infine, in epoca tarda — ma ciò nulla toglie alla validità della testimonianza ai fini della definizione classificatoria — l'onnipresenza della classe sacerdotale motiva il passo in cui Ausonio (IV secolo d.C.) menziona due suoi maestri e attribuisce loro, con un garbato omaggio da studioso a studiosi, ascendenza druidica:

Azzio Patera [PADRE], retore:

«[...] Nato da una famiglia druidica di Bayeux,
se si deve credere alla tua fama,
trai le tue sacre origini dal tempio di Beleno [...]»[20];

Ai grammatici latini e ai filologi di Bordeaux
[Macrino, Sucuro, Concordio, Febicio],
Ammonio e Anastasio,
grammatico di Poitiers:

«[...] Non passerò certo sotto silenzio
il vecchio chiamato Febicio,
che fu guardiano del tempio di Beleno
e che non ne portò alcun profitto,
ma nato, come si crede,
da una famiglia di Druidi
nella nazione d'Armorica,
ottenne a Bordeaux una cattedra
grazie all'appoggio di suo figlio [...]»[21].

(Traduz. it. di A. PASTORINO, in AUSONIO, *Opere*, Utet, Torino, 1971, pp. 443 e 445)

Si dice che Febicio è stato *Beleni aedituus*, «intendente, custode di Beleno»: un titolo senza dubbio modesto, forse troppo modesto. Ma esso è in rapporto con il rango druidico della famiglia e Ausonio, nel con-

tempo, sottintende che ci sono stati druidi in Armorica: un fatto quest'ultimo di cui non v'è ragione di dubitare, poiché vi furono druidi colà come in qualsiasi altro luogo dove si trovavano dei Celti. In ogni modo è interessante notare che se ne aveva memoria ancora nel IV secolo e che, nel ricordo, la qualità o la funzione del druida potevano esistere indipendentemente dall'uso del nome celtico: erano ammessi la traduzione o l'adattamento latino. Quanto all'ascendenza druidica dei personaggi sopra menzionati, essa ha valore soltanto nella misura in cui Ausonio stesso la prende sul serio. Va escluso, comunque, che vi siano state delle 'casate druidiche': infatti il sacerdozio, per definizione, non è ereditario. Vale la pena di soffermarsi unicamente su un aspetto di questa celia, più letteraria che erudita: e cioè sul fatto che Ausonio, in un'epoca in cui nessun druida esercitava più funzioni ufficiali, si compiace di fregiare con questo titolo un professore che egli desidera onorare. Ma *druida* è l'unico termine religioso celtico vergato dalla sua penna: aleggiava ancora un vago ricordo della parola e di ciò che essa implicava in materia di cultura sacra.

In breve, i membri della classe sacerdotale celtica sono designati dagli antichi, a seconda del testo o delle circostanze riferite, con una ricchissima varietà di denominazioni sia celtiche, sia classiche, sia greche, sia latine:

a) termini generali:
- ***druidi***,
- ***filosofi***, ***saggi teologi***,
- ***semnotei***,
- ***preti*** (*sacerdotes, aedituus, antistites*),
- ***maghi***.

b) termini specializzati:
- ***bardi***, ***poeti***, ***parassiti***,, ***musicisti***,
- ***vati*** (***euagi***, ***eubagi***),
- ***gutuater***,
- ***auguri***, ***aruspici***,
- ***indovini*** (μάντεις),
- ***astrologi*** (per ***astronomi***),
- ***medici*** .

Occorre, *a priori*, esaminare ogni testo nel quale ricorra uno di questi termini in relazione ai Celti[22].

III. Druidi storici e druidi mitici

Questa genericità, queste confusioni terminologiche antiche e moderne, perfino contemporanee, hanno reso impossibile delineare il problema nelle sue linee essenziali, giacché le definizioni erano formulate male e non si teneva conto delle classificazioni funzionali. A tutt'oggi nessuno sembra aver notato che non v'è alcuna contraddizione tra il carattere generico delle descrizioni antiche appena citate e i particolari concreti concernenti i druidi storici o mitici. Nei fatti, soltanto in un caso conosciamo il nome di un druida storico: ma, mentre il nome di costui è notissimo, la sua valenza e le sue funzioni sacerdotali sono desumibili soltanto grazie al confronto con un autore diverso da quello che parla diffusamente di tale personaggio.

Costui è Diviziaco che, menzionato da Cesare nel *De Bello Gallico* senza mai una sfumatura di disprezzo o di condiscendenza, svolge un ruolo di primaria importanza per tutta la durata dei rapporti tra Roma e il governo eduo, durante i primi anni della guerra gallica. Politicamente influente, guida una spedizione militare, tratta con il proconsole. Interviene soprattutto a favore di suo fratello, Dumnorige, del quale Cesare giustamente diffidava.

Nei *Commentari* si parla diffusamente di lui, in passi che ci forniscono dati preziosissimi sulla condizione politica della Gallia e, quel che più conta, sul modo in cui si faceva politica colà. Tuttavia diciamo che questo druida storico — ed egli è storico, poiché conosciamo il suo nome, oltre ad avere provata certezza della sua esistenza — è utile più a determinare le forme di governo galliche che a ricostruire la trama degli avvenimenti o la struttura della classe sacerdotale. Diviziaco ha suscitato l'interesse di Cesare non tanto in qualità di druida, quanto piuttosto come personaggio politico influente e dunque atto a favorire i suoi progetti. La sfumatura è sensibile(23).

Chi ci informa del fatto che Diviziaco è un druida è il suo contemporaneo Cicerone, in un'elegante conversazione su filosofia e divinazione:

> «Questi procedimenti divinatorî non sono trascurati nemmeno dai barbari. In Gallia vi sono i Druidi: ne ho conosciuto uno anch'io, l'eduo Diviziaco, tuo ospite e ammiratore, il quale dichiarava che gli era nota la scienza della natura, chiamata dai greci *physiologia*, e in parte con gli augurî, in parte con l'interpretazione dei sogni, diceva il futuro»(24).
>
> (Traduz. it. di S. TIMPANARO, Garzanti, Milano, 1988, p. 73)

In altre parole, Diviziaco ha la specializzazione funzionale d'***indovino***; poiché Cicerone lo classifica tra i druidi, bisogna ammettere — almeno in questo caso particolare — che l'indovino, colui che i Latini chiamavano *augur*, è membro della classe sacerdotale celtica. La testimonianza di Cicerone è personale, troppo categorica per essere ricusata.

Il fatto più notevole è che Cesare elogia sempre Diviziaco per la sua fedeltà al popolo romano. Ciò rispecchiava una convinzione personale di Diviziaco? Sarebbe difficile appurarlo dopo così tanti secoli, quando la rivalità tra Edui e Sequani, causa della politica filoromana perseguita dal druida, ha perso il suo mordente. Mentre Dumnorige capeggiava il partito popolare, anticesariano, forse 'nazionalista', Diviziaco cercava invece di salvare la faccia schierandosi dalla parte di Roma, consapevole che la partita era, presto o tardi, perduta? Chi era vittima di un inganno e chi era in buona fede? Forse nessuno, però non crediamo molto alla realtà di una politica nazionale gallica e, d'altra parte, non abbiamo modo di delucidare la problematica psicologica di un'epoca così remota[25]. Quindi l'inconveniente della storia sta nel fatto che il druida storico, ricordato per nome e situato nel tempo, agisce non in quanto druida, ma piuttosto in quanto uomo politico in un contesto di eventi dove la religione non interviene, per così dire, mai. Non esiste mezzo migliore della storia stessa per dimostrare che il metodo storico è, nel caso in esame, inefficace. Al pari di tutti i druidi — e più ancora degli altri, poiché il suo nome è noto — Diviziaco è svantaggiato dal fatto di rivivere ai nostri occhi soltanto attraverso una fonte indiretta.

Il secondo incontro storico tra druidi e Romani fu meno cordiale degli abboccamenti tra Cesare e Diviziaco. Avviene in circostanze completamente differenti, un secolo dopo, e in un paese del tutto diverso dalla Gallia, la Bretagna insulare. Questa volta non abbiamo alcun nome, eccetto il termine generico «druidi»; l'episodio è narrato da Tacito e delinea, nella sua struttura più profonda ed essenziale, la contrapposizione tra la forza militare e un concetto religioso. Essendo la Britannia insorta nella seconda metà del I secolo d.C. (58 d.C.), Paolino Svetonio fu incaricato di reprimere l'insurrezione. Perché questo ufficiale decise di prendersela con un santuario? L'isola di Mona (Anglesey) era il centro della rivolta? Lo ignoriamo e, senza dubbio, poco importa che lo si scopra.

Comunque sia, Paolino Svetonio

> «si preparò, dunque, all'assalto dell'isola di Mona, forte dei suoi abitanti e rifugio di profughi; fabbricò navi piatte destinate a fondi di mare bassi

e malsicuri, in esse pose la fanteria, seguita dalla cavalleria, che passò a guado; dove le onde erano più alte, spinse a nuoto i cavalli.
Stava sulla spiaggia la schiera dei nemici, densa di uomini e di armi, percorsa da donne, coperte di neri vesti al modo delle Furie e che, sparse le chiome, agitavano delle fiaccole; intorno stavano i Druidi, che, levate al cielo le mani, lanciavano preghiere e maledizioni contro di noi e con lo strano loro aspetto colpirono i soldati al punto che questi, in un primo tempo, col corpo paralizzato si esponevano alle ferite, come avessero tutte le membra legate. Poi, scossi dagli incitamenti dei capi e facendo stimolo a se stessi, per non dare spettacolo di paura dinanzi a una massa di donne e d'invasati, si lanciarono contro di loro, li abbatterono e li travolsero nelle loro stesse fiamme.
Dopo di ciò fu imposto ai vinti un presidio, e furono abbattuti i boschi sacri ai loro riti superstiziosi e selvaggi, poiché essi consideravano precetto divino che i loro altari fumassero di sangue di prigionieri e che si dovessero consultare gli dèi, servendosi di viscere umane»(26).

(Traduz. it. di B. CEVA, in TACITO, *Annali*, vol. II, Rizzoli, Milano, 1981, pp. 647 e 649)

Con ogni probabilità, quelli che Paolino ha preso per un esercito erano, invece, i druidi e i loro discepoli con le rispettive mogli. Tacito non ha di che offrirci nemmeno il racconto di una scaramuccia. Nessuna battaglia è stata ingaggiata. I Romani hanno occupato senza difficoltà un'isola che era stata lasciata indifesa, indubbiamente perché i Britanni non avevano mai pensato che qualcuno avrebbe osato attaccarla. Le legioni se ne sono impadronite facilmente, massacrando i sacerdoti e distruggendo il santuario.

Mentre Cesare fornisce uno schema strutturale, Tacito descrive, senza comprenderlo, un aspetto particolarissimo delle concezioni religiose celtiche. Nei fatti, in questa vicenda i druidi hanno avuto a disposizione, per difendersi, soltanto la loro magia e le loro maledizioni. È poca cosa contro la forza militare romana, insensibile agli imperativi di un sistema religioso appartenente a un'altra dimensione. In tale magia Tacito non vede altro che una messa in scena. Ma, certo, essa non dipende soltanto da una semplice 'mimetizzazione' o da un banale stratagemma bellico. *Quasi haerentibus membris, immobile corpus* [...] «era come se una paralisi avesse colpito le loro membra, i corpi immobili [...]». Effetto reale o effetto stilistico? Da Tacito, storico romano, non ci si possono aspettare interpretazioni deformate in chiave meravigliosa o irrazionale. Lo strano, il magico, la religiosità barbarica sono oggetto del suo disprezzo. Egli non arriva al punto di Strabone:

«Nell'isola d'Ierne abitano Britanni selvaggi, antropofagi e mangiatori d'erba. Mangiano perfino i cadaveri dei loro genitori. Si congiungono pubblicamente con le mogli degli altri e addirittura anche con le loro madri [...]» (IV, 5,4).

Ma il suo testo rispecchia questa atmosfera denigratoria. Tuttavia Tacito aveva già notato un fenomeno analogo, infondendo nei suoi lettori una sorta di grandioso terrore:

«Gli Arii, oltre ad essere più forti di tutti i popoli or ora enumerati, accrescono l'effetto della loro naturale ferocia con artifici, usando scudi neri e tingendo il corpo di colore cupo; scelgono inoltre per combattere le notti tenebrose, e col solo apparire, quasi esercito di spettri, spargono tale terrore, che nessun nemico resiste a quella vista strana e quasi infernale; perché in ogni battaglia i primi sconfitti sono gli occhi»[(27)].

(Traduz. it. di A. ARICI, in TACITO, *Storie. Dialogo degli Oratori. Germania. Agricola*, Utet, Torino, 1970^2, pp. 605 e 607)

Mentre Paolino Svetonio era occupato in tal modo a massacrare i druidi, gli abitanti di *Londinium* (Londra) vedevano sinistri presagi dappertutto e, negli *Annali* di Tacito, immediatamente dopo questi fatti avviene la grande rivolta dei Britanni guidati dalla regina Budicca. Non fu affare da poco:

«Fu assodato che nelle città che ho testé ricordato furono massacrati circa settantamila cittadini. Quella gente, infatti, non avvezza a far prigionieri e a venderli, o a fare qualunque altro commercio bellico, s'affrettava, invece, a massacrare, crucifiggere, incendiare, come se volessero anticipare la propria vendetta per quei supplizi ch'essi stessi avrebbero dovuto affrontare»[(28)].

(Traduz. it. di B. CEVA, Rizzoli, Milano, 1981, vol. II, p. 653)

Dione Cassio ha toni ancora più sinistri:

«Ecco le loro imprese più orribili ed efferate. Impiccarono le donne più ragguardevoli, tagliarono loro le mammelle e gliele cucirono sulla bocca per vederle, per così dire, mangiare. Dopo di che conficcarono loro in corpo dei pali appuntiti, dal basso verso l'alto. E si dettero a tutti questi misfatti durante i loro sacrifici e i loro banchetti, nei loro templi e segnatamente nel bosco sacro di Andrasta (così chiamano la Vittoria), per cui nutrivano una particolare devozione»[(29)];

Paolino esorta i suoi soldati:

> «[...] è meglio cadere da prodi sul campo di battaglia piuttosto che venire catturati per essere impalati, per farsi strappare le viscere, per farsi trafiggere da pali arroventati, per morire bolliti come se fossimo capitati in mezzo ad animali selvaggi, senza leggi e senza dèi» [30].

Distruggere un centro spirituale non è mai redditizio: guerra senza prigionieri, costellata di orribili supplizi, guerra inespiabile... I testi tacciono quello che, dal canto loro, fecero i Romani, ma tutto ciò segue chiaramente l'andamento di una guerra religiosa [31].

Per tornare alla descrizione tacitiana, in essa non è detto che i druidi fossero armati: attorniavano le loro truppe. Ma, armati o no, certo non esortavano alla pace: per contro, svolgevano un ruolo guerriero. Per quale ragione non avrebbero avuto il diritto di unire la forza alla saggezza, a onta di ciò che, per lungo tempo, è parso arguibile dal fatto che essi erano dispensati dal servizio militare in Gallia e in Irlanda? L'esonero non equivale all'interdizione.

Ma l'elemento più interessante del racconto è dato dal ricorso alla magia e al fuoco: risorsa inefficace, che i Romani, a cose fatte, irridono senza comprendere. Quanto meno, la paura aveva incominciato a coglierli, proprio come indubbiamente volevano i druidi. Che le aspettative di questi ultimi siano andate presto deluse non toglie nulla al principio: un esercito celtico, rispettoso delle medesime norme religiose osservate da chi occupava il santuario, si sarebbe dato alla fuga.

Infatti — questo anzitutto ci preme sottolineare — non appena si tratta di druidi la storicità più evidente cede il passo a spiegazioni di ordine mitologico o religioso. I druidi del tempio di Anglesey si affidarono al dio dei legami, a quel medesimo dio che a Delfi, nel 279 a.C., aveva scagliato sui Celti, profanatori dell'oracolo di Apollo, il suo terrore folgorante e paralizzante [32]? Il fuoco rientra nelle competenze della medesima divinità e — quantunque sia prematuro menzionare un teonimo — le indicazioni in nostro possesso lasciano almeno intravedere la sostanza del problema sollevato dal comportamento dei druidi britannici. Costoro incarnavano, nella realtà e nel mito, i due aspetti della sovranità: sovranità guerriera e magica, sovranità religiosa e giuridica, l'aspetto 'Varuna' e l'aspetto 'Mitra' secondo la concezione indiana, in base alla terminologia funzionale fornitaci da Georges Dumézil [33]. *Faces praefere-*

bant, «Portavano delle torce», afferma Tacito: quale utilità avrebbero avuto delle torce per un esercito normale, fronteggiante truppe leggere che stavano sbarcando in aperta campagna?

Questa interpretazione del passo tacitiano riveste, per altro, limitata importanza. Intende soltanto, partendo da un dato concreto, far percepire al lettore 'l'atmosfera' druidica e, nel contempo, evidenziare i manchevoli margini interpretativi del fatto storico. La natura delle fonti impedirà sempre di situare correttamente i druidi nel quadro della storia evenemenziale. Ma sarebbe fuorviante auspicare che una simile aspirazione venga un giorno appagata: invece preme comprendere i druidi, sapere in virtù di quali concezioni, di quali principî essi detenevano l'immenso potere loro attribuito concordemente da tutti gli autori antichi.

Lo studio mitologico non è la nostra meta e nemmeno il nostro punto d'avvio. Ma bisogna accostarsi ai problemi laddove essi offrono appigli all'indagine, in assenza di qualsiasi dato concreto storico o archeologico. Se il druida si è rifugiato nella leggenda o nel mito, non ci resta che seguirlo colà e, per studiare il druida, leggere e studiare la leggenda e il mito. Nei fatti, mostreremo che il druida di questo mondo pretende di assomigliare al druida divino, che egli vuole possederne i medesimi poteri, i medesimi mezzi di realizzazione spirituale, le medesime attitudini a imporre la propria volontà, che egli è l'immagine del dio, così come la società umana ricalca il cosmo. In tal modo dimostreremo, rovesciando i termini della questione, che il druida mitico è la migliore approssimazione possibile del druida storico poiché gerarchie e generalizzazioni, sia nella storia sia nel mito, sono identiche. La leggenda celtica trasfonde nel mito la realtà di una struttura sociale e religiosa. E, per contro, quale sacerdote non coltiverebbe l'ideale di assomigliare al dio da lui venerato? Per concludere, la religione non riflette meramente la società, ma, anzi, è la religione stessa a determinare la forma della società.

Se il credente accetta quanto gli viene proposto, se il rituale magico-religioso è pienamente efficace, se ai suoi occhi il druida diventa veramente il rappresentante di un dio, a un tempo depositario, garante, personificazione della tradizione, la distinzione tra mito e storia perde buona parte della sua importanza, o addirittura è destituita di ogni interesse[(34)]. In tale prospettiva non si deve deplorare oltre misura l'estrema scarsità di testimonianze propriamente storiche, cui fa eccezione la distruzione — reale, datata e descritta — del santuario di Anglesey. Anche il mito ha una sua realtà. Senza fermarsi ai dati storici, mascherati

o no, che esso eventualmente sottende, bisogna ormai studiarlo in sé e per sé, per la sua organizzazione, per il suo simbolismo, per il suo contenuto concettuale: fatti, questi, che, su un altro piano, concordano sicuramente con le realtà storiche.

A tal fine disponiamo di quella importantissima miniera d'informazioni che è la leggenda insulare tràdita nei testi irlandesi e, in via accessoria, gallesi. Questi testi sono scaglionati nell'arco di tempo che va dal secolo VIII al secolo XV. Ma non dovremo giustificarne la datazione: la lingua è sempre più arcaica rispetto all'epoca della trascrizione e i filologi scoprono spesso vestigia di antico irlandese in manoscritti del XIV secolo, oppure tracce di ammodernamento in racconti che l'amanuense ricopiava, talora senza comprenderli bene. Ricorrere alla cronologia per condannare l'utilizzazione della letteratura insulare non ha alcuna efficacia dimostrativa: i più antichi testi della letteratura irlandese sono cristiani, liturgici o agiografici, e soltanto in una fase più tarda, intorno al XII secolo, i racconti, sin allora tramandati oralmente, vengono fissati in forma scritta. L'autentico grado di antichità non consiste nella data della redazione o della trascrizione dei testi, ma nel loro contenuto e nella struttura di quest'ultimo. Sotto tale profilo i rapporti tra l'Irlanda e la Gallia risultano simmetrici a quelli tra la Scandinavia medioevale e l'antica Germania continentale[(35)]. Anche costì si trovano, da un lato, testi ed eventi mitici, e, dall'altro lato, monumenti figurati e iscrizioni, nonché vicende storiche o notizie contemporanee tramandate da fonti indirette. L'interesse primario della letteratura insulare non consisterà mai nel fatto che essa racchiude, svela, restaura tutti gli arcani perduti della letteratura gallica; ma sta nel fatto che la letteratura insulare mette in moto le medesime dinamiche e i medesimi meccanismi della letteratura gallica — in altre parole è strutturata secondo i medesimi principî:

> «Goideli, Britanni e Galli sono, in fondo, tre rami di uno stesso popolo. Hanno avuto lingue molto simili, usanze molto affini, quasi comuni; con ogni probabilità la stessa religione, con pantheon leggermente diversi, miti comuni, se si considerano soltanto le rispettive storie nazionali»[(36)].

Avevano anche — non v'è ragione di dubitarlo — gli stessi druidi: pertanto si devono studiare accuratamente i testi irlandesi, tràditi a opera dei trascrittori cristiani eredi della classe sacerdotale, per tutte le indicazioni ivi contenute relative alla struttura mitico-religiosa dei nostri avi, insulari e continentali[(37)]. Tali testi consentono, tra l'altro, di emendare

e di completare i compendi dottrinali, troppo stringati, degli autori antichi. Effettivamente, uno dei più gravi fraintendimenti storici mai commessi riguardo ai Celti sta proprio nel postulare una frammentazione infinita, del tutto priva di unitarietà. Ai Celti non serviva l'unità politica perché essi, al pari dei Greci, possedevano già, in virtù dell'unità religiosa e linguistica, la coscienza di un'origine comune. Ciò è indirettamente confermato da un conciso passo di Pompeo Trogo in Giustino:

> «Infatti quei Galli, che abitavano l'Asia, erano lontani da quelli che avevano occupato l'Italia soltanto per le loro sedi, ma avevano la stessa origine, lo stesso valore e lo stesso modo di combattere»[38].
>
> (Traduz. it. di L. SANTI AMANTINI, Rusconi, Milano, 1981, p. 507)

Questa testimonianza offre una prova secondaria, rispetto a tutte le deduzioni autorizzate dal cumulo di dati linguistici, archeologici, religiosi. Nondimeno, essa è interessante e rivela quale poteva essere ancora la concezione della celticità presso un Gallo divenuto un apprezzabile scrittore latino. Pompeo Trogo ricorda soltanto la comunanza di origine e di caratteristiche guerresche: nei fattori unificanti va inclusa, in primo luogo, la religione. E la religione implica anche la lingua. Tuttavia il druidismo va preso per quello che è, e cioè esclusivamente un fatto religioso proprio del mondo celtico: da un lato non esistono druidi che non siano celtici, dall'altro lato non bisogna desumere dal druidismo alcuna conclusione di ordine estraneo a quello religioso[39].

IV. Significato e valore della parola «druida»

La più antica definizione del nome, fondata su una paretimologia, è fornita da Plinio:

> «I Druidi — così si chiamano i maghi di quei paesi — non considerano niente più sacro del vischio e dell'albero su cui esso cresce, purché si tratti di un rovere. Già scelgono come sacri i boschi di rovere in quanto tali, e non compiono alcun rito religioso se non hanno fronde di questo albero, tanto che il termine di Druidi può sembrare di derivazione greca»[40].
>
> (Traduz. it. di A. RAGOSTI, R. CENTI, F.E. CONSOLINO, A. COTROZZI, F. LECHI, A. PERUTELLI, Einaudi, Torino, 1982-1988, vol. III, 1, p. 513)

Questa etimologia dal greco δρῦς ha beneficiato d'innumerevoli mallevadorie erudite[41]. Originata dalla presenza della quercia in un rituale

gallico, ha posto problemi che le incertezze dei linguisti hanno, per molto tempo, aggravato. Non è, certo, il caso di ironizzare su Plinio (molti moderni non hanno fatto meglio di lui). Tuttavia suscita stupore che tutta la ricerca scientifica sia stata ovviata da un procedimento etimologico anacronistico e desueto. Anche l'ipotesi, talvolta formulata, secondo cui il nome 'druidi' potrebbe essere un soprannome venuto dalla Grecia è una conseguenza della spiegazione pliniana e risulta priva di fondamento [42]. Non è privo d'interesse fare questa precisazione: infatti nulla va trascurato in questo ambito, soprattutto se si tratta di un errore che persiste da venti secoli. Contrariamente a Camille Jullian [43], affermeremo che l'etimologia, nell'esatta accezione di 'ricerca del vero', è, in materia di religione, ogni volta importantissima. Non commisero tale errore gli Irlandesi che, intorno al V secolo, tradussero *evangelium* con *soscéla* «buona novella». Certo, se ci si accontenta dell'accezione più recente del nome 'druida', si ha l'irlandese moderno *draoi* «stregone» e il gallese *dryw* «regolo» e poi, al termine dell'involuzione, il bretone *drev* «gioioso». Ciò non è concludente, poiché i *druides* di Cesare e i *druid* dell'Irlanda mitica rappresentano una realtà affatto diversa. Nemmeno l'equazione *flamen-brahman* prova l'esistenza di una parentela tra due sacerdozi, quello romano e quello vedico, tuttavia essa stabilisce una corrispondenza lessicale antichissima, imprescindibile, che non implica una strettissima parentela strutturale. Indubbiamente, il catalogo delle analogie indoeuropee costituisce già un indizio [44]. Eppure l'etimologia della parola 'druida', inscritta nel sistema religioso celtico, suscita maggiore interesse rispetto a una comparazione isolata.

Purtroppo il celtico è uno dei rarissimi settori linguistici nel cui ambito taluni ricercatori — e a maggior ragione taluni cultori — hanno studiato o proposto etimologie senza conoscere una sola lingua celtica. Tale deplorevole circostanza fa sì che le evidenze più perspicue non siano immancabilmente riconosciute per quello che sono.

All'occorrenza va categoricamente affermato che il termine 'druidi' è caratteristico del mondo celtico e si può spiegare unicamente mediante le sole lingue celtiche, sulla base di elementi costitutivi e comparativi indoeuropei: la forma gallica *druides* (sing. **druis*), utilizzata da Cesare nel *De Bello Gallico*, nonché l'irlandese *druid* risalgono a un archetipo **dru-wid-es* «sapientissimi», contenente la medesima radice del latino *videre* «vedere», del gotico *witan*, del tedesco *wissen* «sapere» e del sanscrito *veda*. Né si è rivelato arduo ravvisare l'omonimia, tipica

del celtico, del nome della scienza e del nome del legno (*vidu-*), mentre invece non v'è alcuna possibilità immediata di connettere il nome dei druidi con quello della quercia (gallico *dervo-*, irlandese *daur, dar*, gallese *derw*, bretone *derv*). Quindi è vano, anche etimologicamente parlando, attribuire ai druidi origini preindoeuropee ovvero supporre che il druidismo si sarebbe costituito nell'unica epoca in cui esso è storicamente attestato. E se la quercia fa parte del culto druidico, sarebbe però un errore ridurre l'attività rituale e intellettuale dei druidi semplicemente alla venerazione di quest'albero: le loro funzioni avevano ben altra estensione[45].

Per altro il problema, per noi e in questo nostro studio, sta non tanto nell'etimologia, quanto piuttosto nella definizione: è opportuno formulare la questione fin dall'inizio dell'indagine. Continuando e perfezionando la dimostrazione implicita delle principali fonti antiche, mostreremo che la parola 'druida' non si riferisce a una particolare categoria di preti all'interno della classe sacerdotale, ma indica, globalmente e specificamente, tutta questa classe sacerdotale nel complesso. In tal modo affermiamo che l'accezione della parola 'druida' è costante e stabile nel corso dei secoli e nelle varie regioni celtiche prima della duplice frattura apportata dalla romanizzazione e dalla cristianizzazione. Tale parola indica il sacerdote, investito dell'autorità spirituale, detentore della scienza sacra, ministro della religione e custode della tradizione. A questo titolo egli è l'intermediario tra dèi e uomini; il rappresentante di questi ultimi è un altro personaggio ragguardevole (a livello della classe sacerdotale, ma a essa estraneo): il re[46].

V. Definizioni e distinzioni: Druidi, Vati e Bardi

Abbiamo constatato di primo acchito che le suddivisioni interne del sacerdozio sono nette in Diodoro Siculo e in Strabone, mentre Cesare, diretto conoscitore della Gallia indipendente, distingue il sacerdozio soltanto in opposizione alle altre due classi sociali, vale a dire gli *equites* («cavalieri») e la *plebs* («plebe»)[47].

Molto più facile è la situazione in Irlanda, dove non mancano le notizie sulla specializzazione funzionale e sulla gerarchia. Tuttavia si dovrà considerare che la maggioranza delle informazioni concerne una branca della classe sacerdotale, quella dei *filid* o «poeti», e che i bardi sono stati ridotti a un rango inferiore. Compreso ciò, tutto si chiarisce[48].

Anzitutto, citeremo il testo fondamentale in cui sono enumerati i ruoli funzionali noti in Irlanda. Nel grande racconto mitologico *Cath Maighe Tuireadh*, ovvero *Battaglia di Mag Tured*, è descritto l'arrivo del dio Lug a Tara. Vengono accolte soltanto le persone che possiedono un'arte, intesa come qualifica intellettuale o manuale. Ed essendo già rappresentate tutte le arti, Lug penetra nella città soltanto perché le possiede, lui da solo, tutte. La lista è notevole:

> «[...] Allora a Tara c'erano anche due portinai: si chiamavano Gamal, figlio di Figal, e Camall, figlio di Riagall. Mentre uno di loro si trovava là, vide avanzare verso di lui una schiera straordinaria. In testa a essa marciava un giovane guerriero amabile e bello, con un equipaggiamento da re. Dissero al portinaio di annunciare il loro arrivo a Tara. Il portinaio disse: "Chi è?".
> "È Lug Lonnandsclech, figlio di Cian, figlio di Diancecht, e di Eithne, figlia di Balor. È figlio adottivo di Tallan, figlia di Magmor, re di Spagna, e di Eochaid il Rude, figlio di Duach".
> Il portinaio chiese a Samildanach: "Quale arte pratichi? Nessuno viene a Tara se non possiede un'arte".
> "Interrogami", egli disse, "io sono un carpentiere". Rispose il portinaio: "Non ne abbiamo bisogno; abbiamo già un carpentiere, Luchtai, figlio di Luachaid".
> Disse: "Interrogami, portinaio, io sono fabbro". Rispose il portinaio: "Abbiamo già un fabbro, Colum Cualeinech, dalle tre tecniche nuove".
> Disse: "Interrogami, io sono campione". Rispose il portinaio: "Non abbiamo bisogno di te. Abbiamo già un campione, Ogme, figlio di Eithliu".
> Disse nuovamente: "Interrogami, io sono arpista". "Non abbiamo bisogno di te. Abbiamo già un arpista, Abhcan, figlio di Bicelmos, che gli uomini dei tre dèi scelsero nei *side*".
> Disse: "Interrogami, sono eroe". Rispose il portinaio: "Non abbiamo bisogno di te. Abbiamo già un eroe, Bresal Echarlam, figlio di Eochaid Baethlam".
> Disse allora: "Interrogami, portinaio, io sono poeta e storico". "Non abbiamo bisogno di te. Abbiamo già un poeta e storico, En, figlio di Ethaman".
> Disse: "Interrogami, io sono stregone". "Non abbiamo bisogno di te. Abbiamo già degli stregoni: numerosi sono i nostri saggi, molti dei nostri hanno poteri".
> Disse: "Interrogami, io sono medico". "Non abbiamo bisogno di te. Abbiamo Diancecht come medico".
> Disse: "Interrogami, io sono coppiere". "Non abbiamo bisogno di te. Abbiamo già dei coppieri: Delt, Drucht e Daite, Tae, Talom e Trog, Glei, Glan e Glesi".
> Disse: "Interrogami, io sono un bravo artigiano". "Non abbiamo bisogno di te. Abbiamo già un artigiano, Credne Cert".

Disse nuovamente: "Chiedi al re se ha un sol uomo che possegga tutte queste arti: se ne ha uno, io non metterò piede a Tara"»[49].

Ma, poiché nessuno possiede contemporaneamente tutte queste arti, Lug entra a Tara e, dopo altre due prove (gioca a scacchi e vince tutte le partite; suona l'arpa ed esegue i tre modi: della tristezza, del sonno e del sorriso), si siede sul seggio dei saggi, mentre il re Nuada rimane in piedi davanti a lui per tredici giorni. Precisato ciò, è agevole constatare — nonostante l'enumerazione sia caotica e alquanto lacunosa — che gli Irlandesi conoscono un numero abbastanza grande di ruoli professionali, ripartiti secondo le tre funzioni canoniche indoeuropee:

— ***artigiani*** specializzati nella lavorazione del metallo e del legno:
  — ***bronziere***,
  — ***carpentiere***,
  — ***fabbro***;
— ***guerrieri*** con denominazioni di valore pressoché sinonimico:
  — ***eroe***,
  — ***campione***;
— ***druidi***, nell'accezione generica di 'membri della classe sacerdotale':
  — ***arpista***,
  — ***poeta***,
  — ***storico***,
  — ***stregone*** (***satireggiatore***),
  — ***medico***,
  — ***coppiere***.

Questa lista sacerdotale è incompleta: le mancano le tre fondamentali specializzazioni del ***narratore***, del ***giudice***, dell'***indovino***. Ivi non è ricordato nemmeno il ***portinaio*** che rappresenta, in tutti i racconti, un personaggio di spicco. D'altra parte, il termine «stregone», comunemente accettato per tradurre la parola indicante quella varietà di satireggiatore che è il *corrguinech* («punta che ferisce»), rispecchia un'approssimazione che rasenta l'errore. Poco importa, però: la lista esiste. Quindi Lug riassume in sé e trascende le capacità, le funzioni delle tre classi, tra le quali la più importante, la più riccamente variegata è, evidentemente, la classe sacerdotale. Lug è a un tempo — com'è prevedibile — druida, guerriero, artigiano. Ma è chiaro altresì che egli è molto più druida e guerriero che artigiano[50].

VI. L'ideologia tripartita in Irlanda e in Gallia

In tal modo l'arcaismo celtico s'inscrive nell'ideologia delle «tre funzioni sociali e cosmiche» definite da Georges Dumézil in base all'archetipo vedico:

— i ***brahmani***, sacerdoti, studiano e insegnano le scienze sacre e celebrano i sacrifici; è l'aspetto sacerdotale della «sovranità»;
— i *kshatriya* (o *rajanya*), guerrieri, proteggono il popolo con la forza e con le loro armi. Incarnano la sovranità nel suo aspetto guerriero;
— ai *vaishya* spettano l'allevamento e l'aratura, il commercio e, in linea di massima, la produzione di beni materiali. Loro unico compito è sostenere le altre due classi, che li onorano consumando i frutti del loro lavoro[51].

Ai *brahmani* corrispondono i *druidi* gallici e irlandesi; ai *kshatriya* gli *equites* di Cesare e la *flaith* irlandese; ai *vaishya* la *plebs* di Cesare (con un'indebita confusione tra artigiani e schiavi), i *bo-aire* (proprietari di bestiame) e gli artigiani d'Irlanda, sostanzialmente il fabbro e il carpentiere. La corrispondenza non è né rigorosa né assoluta — giacché l'India ha irrigidito la gerarchia sociale in caste impermeabili, mentre i Celti hanno mantenuto elastiche le classi[52], ma è esatta:

CLASSE	FUNZIONE	INDIA	GALLIA	IRLANDA
prima	sacerdozio	***brahmano***	****druis***	***drui***
seconda	guerra	***kshatriya***	***equites***	***flaith***
terza	produzione, pace, prosperità	***vaishya***	***plebs***	***goba*** (fabbro) ***cerd*** (bronziere) ***saer*** (carpentiere)

Un'ulteriore verifica delle ripartizioni funzionali ricorre nel *Cath Maighe Tuireadh*, allorché si convocano i druidi d'Irlanda per chiedere loro che cosa sapranno fare nella lotta contro le malefiche schiere dei Fomoire. Il dio Lug fa le domande e gli interessati rispondono in quanto signori degli elementi:

— Lo ***stregone*** (*corrguinech*) scaglierà le montagne d'Irlanda contro i Fomoire «tanto che le loro cime rotoleranno a terra».
— Il ***coppiere*** farà in modo che laghi e fiumi si nascondano davanti ai Fomoire, tanto che costoro non troveranno più nulla da bere.
— Il ***druida*** farà cadere tre rovesci di fuoco sui Fomoire. Inoltre costringerà l'urina nei loro corpi e nei corpi dei loro cavalli.
— Successivamente il «dio-druida», il Dagda, precisa che disporrà, lui da solo, della gamma completa dei poteri che i druidi specialisti hanno appena finito di enumerare[53].

Dopo i poteri dei druidi, Lug verifica quelli dei guerrieri (e delle dee della guerra), nonché quelli degli artigiani. Ogni volta la risposta è chiara e la distribuzione funzionale risulta netta tanto quanto lo è la gerarchia: Lug copre tutte le specializzazioni dell'insieme delle tre classi, mentre il Dagda, druida e guerriero, si limita ad assommare in sé soltanto i poteri della classe sacerdotale.

Fatta eccezione per la grande ripartizione funzionale in druida, vate e bardo, non sappiamo nulla delle specializzazioni dei druidi continentali. Tuttavia ne rinveniamo una traccia nel nome *gutuater*, di cui restano alcune vestigia letterarie ed epigrafiche. Irzio, che ultimò i *Commentari* di Cesare relativamente all'ultimo anno della guerra gallica, è il primo a tramandare questo termine, da lui creduto un nome proprio di persona:

> «Quando arrivò dai Carnuti, nelle cui terre, come Cesare ha narrato nel precedente commentario, era nato il primo focolaio della rivolta, poiché capiva che questi, consapevoli della loro colpevolezza, erano più spaventati di tutti, per tranquillizzarne gli spiriti al più presto, richiese, per giustiziarlo, Gutruato, che era stato l'agitatore del popolo e l'istigatore della guerra: sebbene costui restasse nascosto, non osando affidarsi neppure ai suoi concittadini, ricercato da tutti con zelo, fu consegnato a Cesare, che, nonostante la sua naturale clemenza, si vide costretto ad abbandonarlo alla giustizia dei suoi soldati che incolpavano Gutruato di tutti i pericoli, le pene e le fatiche della guerra; colpito dalle verghe fino a perdere conoscenza, fu poi decapitato con la scure»[54].
>
> (Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978^2, p. 363)

L'etimologia di *gutuater* ci orienta verso il tema celtico *gutu*-«voce» (irlandese *guth*), come già aveva ben visto d'Arbois de Jubainville.

Ma, diversamente da d'Arbois, noi non vedremo in questo nome quello di sacerdoti antecedenti i druidi e connessi con i Celti in modo ambiguo e non ben definito[55]. Si tratta di una specializzazione perspicua: il *gutuater* è il «druida che parla», molto probabilmente perché ha il compito d'invocare, esattamente come il *cainte* irlandese è il druida che «canta» la satira. E, anche ammesso che *Gutuater* fosse un nome proprio nelle circostanze riferite da Irzio (un fatto, questo, non inverosimile), ciò non crea difficoltà, anzi: anche il druida mitico dell'Ulster, *Sencha*, è chiamato così dal nome della sua funzione («storico»), al pari della *Velleda* dei Brutteri rievocata da Tacito[56]. Nell'epigrafia gallo-romana *gutuater* è attestato quattro volte: una volta come nome proprio[57], tre volte come nome comune[58] e, in uno di questi tre casi, nell'espressione *gutuater Martis*[59]. È l'appellativo di una dignità sacerdotale connessa con la funzione guerriera[60]. In tale prospettiva è lecito almeno presumere che la classe sacerdotale gallica comportasse specializzazioni altrettanto complesse e particolareggiate di quelle della classe sacerdotale irlandese.

Per altro ciò non vuol dire che gli specialisti dell'Irlanda e della Gallia si chiamassero — eccezion fatta per le denominazioni più importanti — con nomi identici. Erroneamente d'Arbois de Jubainville ha sottolineato che Cesare «il quale si diffonde con tanto compiacimento sui druidi, non menziona i *file*»[61]. Ciò equivale a dimenticare che la parola *file* è irlandese, non gallica, e che la nozione da essa rappresentata viene tradotta in modo diverso sul continente. Per esempio, quando Eliano scrive, forse a proposito dei Cisalpini:

> «Tra tutti gli uomini non ve ne sono altri — a mia conoscenza — che amino il pericolo tanto quanto i Celti. Essi scelgono come protagonisti dei loro canti quelli che, tra loro, hanno trovato una fine gloriosa in guerra»[62],

evidentemente l'informazione si riferisce ai bardi.

Infatti gli Irlandesi, se, per un verso, contribuiscono a far rintracciare le distinzioni interne, per un altro verso, hanno anche deformato la struttura originaria e hanno fatto decadere il bardo dalla dignità di un tempo: *bard, dano, cin dliged fogluime acht intleacht fadeisin* «bardo, senza obbligo di studi e dotato soltanto del proprio estro», dice il trattato giuridico del *Crith Gablach*[63]. Il fatto è che originariamente

il bardo era (e tale è rimasto nel Galles) sostanzialmente un poeta di corte, il quale dispensava eulogie o biasimi senza ricorrere alla scrittura. In Irlanda egli viene sostituito dal *file* che è, etimologicamente, un veggente. Orbene, la funzione del veggente rientra nel campo della divinazione e in origine il *file* non aveva altre funzioni. Ma è difficile distinguere, nella sua forma esteriore, la pratica dell'incantesimo, ovvero della satira orale e cantata, di prammatica in Irlanda (e probabilmente anche in Gallia), dalla poesia propriamente detta. Quindi i *filid* irlandesi che, mediante la satira, si accostavano alla magia e alla scrittura, hanno potuto, in un colpo solo, convertirsi al cristianesimo e soppiantare i bardi. Ciò spiega perché i testi menzionano frequentissimamente i *filid*, meno frequentemente i druidi e più saltuariamente i bardi. Il termine irlandese *file* ha assunto il significato di «poeta» per via della cristianizzazione. E il bardo ha perso il suo prestigio poiché non scriveva(64).

Nondimeno, le complicate codificazioni della metrica irlandese mantengono il ricordo dell'epoca in cui i bardi appartenevano alla classe sacerdotale. Le due classi di bardi (*soerbaird* «bardi liberi» e *doerbaird* «bardi non liberi»), ripartite in otto livelli, ricalcano, approssimativamente, i sette gradi di qualificazione del *file*. Diversamente da quelli dei *filid*, i poemi dei bardi non hanno compensi fissati dalla legge: la retribuzione dipende dal talento dell'autore e dalla munificenza del donatore, beneficiario del poema. Ma i generi sono diversificati tra loro; esistono metri riservati ai bardi o a certe categorie di bardi, così come ve ne sono altri esclusivi dei *filid*(65). Se il destino dei bardi gallesi è stato più invidiabile, giacché la loro classe è sopravvissuta ufficialmente lungo tutto il Medio Evo nelle corti principesche, essi lo devono indubbiamente all'insediamento precocissimo del cristianesimo e al conseguente dissestamento funzionale. Ma la cristianizzazione, nell'atto stesso di renderli un'istituzione stabile, ha tolto ai bardi ogni funzione religiosa e ha consentito loro di tramandare niente altro che reminiscenze. Essi hanno mantenuto la propria lingua e le proprie tecniche poetiche, una gerarchia semplificata: la loro vicenda s'è fatta analoga a quella dei *filid* i quali, praticando la divinazione, ma astenendosi da qualsiasi sacrificio, sono stati in qualche modo, dopo l'epoca di san Patrizio, dei cristiani al di sopra di ogni sospetto. Semplicemente a titolo di ricordo menzioneremo i bardi della Cornovaglia e della Bretagna, la cui decadenza era ultimata, al più tardi, intorno al XV secolo.

Al termine di questo capitolo riassumeremo schematicamente in quattro tabelle le corrispondenze generali e le innovazioni (e i cambiamenti) della classe sacerdotale celtica, continentale (della Gallia) e insulare (dell'Irlanda, del Galles, della Cornovaglia, della Bretagna). La prima tabella riguarda i druidi in generale; la seconda l'indovino (vate e *file*); la terza i bardi; la quarta ricapitola le specializzazioni che, oscure in Gallia, sono ben note in Irlanda. V'è concordanza tra Gallia e Irlanda, soprattutto in merito al nome e alla funzione del vate o «indovino»: *vatis* in Gallia, *faith* in Irlanda, da un tema indoeuropeo **uat-* «essere ispirato, posseduto» che si ritrova nel nome germanico di *Wotan/Odhinn*, tedesco *Wut*. Il gallese ha perso il termine indicante la funzione, ma ha conservato *gwawd* «canto, eulogia, elogio funebre, poema»[66]. E nemmeno in questo caso esiste alcun rapporto, né etimologico né simbolico né ermeneutico, con il termine designante il legno (*vidu-*), 'supporto' del sapere druidico.

A ciò s'aggiunga che in Irlanda, per via della conversione al cristianesimo che ha determinato importanti cambiamenti semantici, la precisione dei dati tradizionali è spesso velata o indebolita da una certa qual confusione terminologica: le parole *drui*, *file, faith* — come avremo modo di osservare frequentemente — possono venire usate l'una al posto dell'altra, specialmente ove si tratti di donne, denominate indifferentemente *bandrui, banfile, banfaith*.

Tuttavia è chiaro che le donne accedono sempre soltanto alla divinazione, con o senza magia; per ora, è sufficiente notare la prevalenza delle specializzazioni attribuite alla categoria dei *filid*, senza traccia alcuna di 'druidi officianti' o 'sacrificatori'. Inoltre si prova spesso l'impressione che, per la medesima ragione accennata prima, il nome della specializzazione è stato sostituito dalla denominazione generale. In ogni modo — è opportuno ricordarlo ancora una volta — qualsiasi membro della classe sacerdotale è 'druida', quali che siano le sue funzioni o le sue specializzazioni.

Pertanto d'Arbois de Jubainville cade nuovamente in errore quando crede che la classe sacerdotale irlandese comprenda soltanto tre raggruppamenti, druidi, *filid* e bardi, sull'esempio di quella gallica[67]. In Irlanda, così come in Gallia, il termine 'druida' è una denominazione generale atta a coprire tutta la gamma delle attitudini spirituali, intellettuali, perfino tecniche, nei settori della teologia, del rituale e dell'appli-

cazione pratica delle norme religiose. Può anche darsi che gli Irlandesi abbiano avuto specializzazioni che restano a noi ignote perché i loro nomi sono svaniti assieme a funzioni che non erano state classificate nei racconti. Ma ne sappiamo quanto basta per non cadere più in errore. Molto spesso, alla base degli errori commessi dai moderni nella classificazione ci sono gli autori antichi. In ogni caso, essi si contraddicono soltanto in apparenza: infatti traducono, prima di tutto, l'universalità del sacerdozio.

Prima di concludere, è interessante, ancora, fare un'osservazione circa le menzioni (numerose in Irlanda, rare in Gallia per via della documentazione carente) di donne cui sia stata riconosciuta 'qualità' druidica. La 'druidessa' cara alla fantasia romantica è un'illusione, un miraggio. Non abbiamo alcuna testimonianza attendibile dell'esistenza di un sacerdozio femminile: soprattutto è significativo che ne taccia Cesare, il quale, se fossero esistiti collegi di druidesse nella Gallia indipendente, avrebbe dovuto metterlo in risalto. La prima druidessa ricordata dalla storia è colei che, in epoca molto tarda, nel III secolo d.C. a Tongres, avrebbe profetizzato a Diocleziano che egli sarebbe diventato imperatore se avesse ucciso un cinghiale; e, in effetti, gli capitò di regnare dal 284 al 305 dopo aver ucciso di sua mano Apro (*Aper* «cinghiale»), prefetto del pretorio:

> «"Diocleziano, tu sei troppo avido e spilorcio!", al che egli replicò in tono scherzoso: "Quando sarò imperatore, allora sì che darò con larghezza!". La risposta della druidessa, a quanto si dice, fu: "Diocleziano, non scherzare, ché tu sarai davvero imperatore, dopo che avrai ucciso un Cinghiale"»[68].

(Traduz. it. di P. SOVERINI, in *Scrittori della Storia Augusta*, vol. II, Utet, Torino, 1983, p. 1209)

Di analoga, scadente qualità è l'aneddoto riferito da Lampridio, secondo cui una druidessa predisse, nel 235, la fine incombente dell'imperatore Alessandro Severo:

> «Una profetessa druida, mentre Alessandro si accingeva alla partenza, gli gridò in lingua gallica: "Va', ma non sperare nella vittoria e non ti fidare dei tuoi soldati"»[69].

(Traduz. it. di P. SOVERINI, in *Scrittori della Storia Augusta*, vol. II, Utet, Torino, 1983, p. 731)

Non erano migliori le druidesse all'epoca di Aureliano, a sentire un altro aneddoto messo in bocca a Diocleziano:

> «(Diocleziano) diceva infatti che una volta Aureliano aveva consultato le Druidi di Gallia, chiedendo se l'impero sarebbe rimasto ai suoi discendenti, ma — stando a quanto da lui riferito — esse risposero che nessun nome sarebbe stato più famoso nello stato di quello dei discendenti di Claudio. E in effetti è ora imperatore Costanzo, che discende da quella stessa famiglia e i cui discendenti giungeranno, io credo, a quella gloria profetizzata dalle Druidi»[70].
>
> (Traduz. it. di P. SOVERINI, in *Scrittori della Storia Augusta*, vol. II, Utet, Torino, 1983, p. 1091)

'Druidessa', nel III secolo d.C. in Gallia, è un termine atto a suscitare, pertanto, diffidenza. La druidessa di Diocleziano stava in una locanda: è simile a una cartomante o a una chiromante piuttosto che a una sacerdotessa. Certo non è detto, e nemmeno sottinteso, che ella facesse pagare i suoi servigi. Ma dalla sua predizione, quantunque esatta, non risulta che ella abbia esercitato un sacerdozio. È assai poco probabile che ella abbia ereditato una benché minima parte del retaggio dei druidi veri e propri. Quanto alle druidesse dell'Isola di Sein, delle quali si parla spesso, vedremo in seguito che esse sono puramente mitiche.

In Irlanda la situazione è diversa. La società celtica ha sempre riservato un posto ragguardevole alla donna e, nei brani migliori dei cicli irlandesi, mitologici ed epici, laddove prevale il gusto pagano, la poetessa o la druidessa — che sono soltanto profetesse — sono figure familiari. Ciò non deve stupire, ove si consideri che in Irlanda, fino al VII secolo, le proprietarie di una tenuta erano obbligate al servizio militare[71]. Ma non abbiamo mai trovato una sola menzione relativa a una 'druidessa' che praticasse il sacrificio, celebrasse un benché minimo rito, ovvero avesse il compito d'impartire degli insegnamenti, ovvero, infine, assistesse un sovrano[72]. Ciò detto, il problema è archiviato.

Dunque, grazie ai documenti disponibili dall'una e dall'altra parte della Manica e astrazion fatta dalle ricostruzioni arbitrarie, troppo numerose per discuterle tutte, si conosce abbastanza esattamente il significato del termine 'druida' nell'Antichità celtica.

DRUIDA		
DENOMINAZIONE	**FUNZIONE**	**DEVIAZIONE**
Gallia: ***druis*** (Cesare), ***druida*** (autori successivi) ***filosofi*** (Diodoro Siculo) ***teologi*** (Strabone) Irlanda: ***drui***	termine riferito all'insieme della classe sacerdotale studio di tutte le scienze umane e divine: teologia, astronomia, fisiologia, ecc. giustizia, insegnamento, poesia, satira, divinazione, predizione, magia, guerra, tutto quanto concerne culto e sacrifici	posteriormente alla cristianizzazione: stregoneria, aspetti inferiori della magia
Galles: ***derwydd*** Cornovaglia: ****drewyth*** Bretagna: ***droulz***		termini seriori o neoformazioni, senza valore né tradizionale né religioso

VATE		
DENOMINAZIONE	**FUNZIONE**	**DEVIAZIONE**
Irlanda: ***fíle***	satira, incantesimo, divinazione, magia parlata e scritta, giustizia, medicina, insegnamento, musica, guerra	poesia ufficiale scritta, poesia parlata e cantata (per usurpazione delle funzioni proprie del bardo)
Gallia: ***vatis*** ***euhages*** (Timagene) οὐάτεις (Strabone) μάντεις (Diodoro) Irlanda: ***faith*** Galles: ***gwawd***	divinazione, predizione, sacrificio.	«canto, eulogia, poesia, satira», termine non funzionale che ha perso ogni valenza religiosa

BARDO		
DENOMINAZIONE	**FUNZIONE**	**DEVIAZIONE**
Gallia ***bardos*** ***poeta*** (Diodoro)	poesia ufficiale non scritta (eulogia, biasimo), musica	
Irlanda: ***bard***		decadenza precoce, accentuata dall'avvento del cristianesimo
Galles: ***bardd***	poesia, canto, musica	
Cornovaglia: ***barth***		parole senza valenza religiosa («mimo, saltimbanco»)
Bretagna: ***barzh***		

SPECIALIZZAZIONI FUNZIONALI DELLA CLASSE SACERDOTALE IRLANDESE		
CATEGORIA	**NOME**	**FUNZIONE**
DRUIDA	***drui*** (termine generale riferito a tutti i membri della classe sacerdotale, esclusi i bardi)	tutte le funzioni note: religione, guerra, giustizia, insegnamento, poesia, satira, divinazione, predizione, sacrificio
FILE	***sencha***	storico, antiquario, genealogista, panegirista, professore, architetto
	brithem	giudice, giurista, legislatore, arbitro, ambasciatore
	scelaige	narratore
	cainte	satireggiatore
	liaig	medico, chirurgo (fa uso di tre medicine: vegetale, magica, cruenta)
	dorsaide	portinaio
	cruitire	arpista
	deogbaire	coppiere
INDOVINO	***faith***	tecnico della predizione (unica funzione sacerdotale cui sono ammesse le donne)
PROFETESSA	***banfaith*** (donna-indovino) ***banfile*** (donna-poeta)	

Note al Capitolo Primo

(1) Per una critica particolareggiata delle più note e recenti tra le opere scritte precedentemente cfr. Françoise LE ROUX, *Notes d'Histoire des Religions XXI. 58. Qu'est-ce que la religion celtique?*, in «*Ogam*» 35-36, 1983-1984.

(2) Ediz. Alfred KLOTZ, Teubner, Leipzig, 1952, pp. 142-144; cfr. J. ZWICKER, *Fontes Historiae Religionis Celticae*, Berlin, 1934, pp. 22-24. Vissuto dal 100 al 44 a.C., Cesare ha scritto il suo resoconto della guerra gallica man mano che si verificavano gli avvenimenti da lui riferiti. È testimone oculare relativamente a un periodo di circa qualche anno, giacché la guerra gallica si è svolta dal 58 al 52 a.C.

(3) Ediz. C.H. OLDFATHER, London-Cambridge, 1961, III, pp. 176-180. Diodoro Siculo è vissuto dal 90 al 20 a.C. circa. Quindi è contemporaneo, con la differenza di una diecina d'anni, di Cesare, con cui egli concorda parzialmente riguardo allo schema descrittivo.

(4) Ediz. e traduz. François LASSERRE, Les Belles Lettres, Paris, 1966, p. 161; cfr. le note complementari, pp. 214-215. Vissuto circa dal 63 a.C. al 19 d.C., Strabone ha scritto, quindi, in un'epoca successiva alla conquista della Gallia a opera di Cesare: ciò spiega l'uso dell'imperfetto nella frase riguardante l'intervento dei druidi nelle controversie e nelle guerre.

(5) Ediz. Karl FRICK, Teubner, Leipzig, 1880, pp. 59-60. Pomponio Mela visse intorno alla metà del I secolo d.C. Anche il suo testo segue di circa un secolo quello scritto dal testimone più importante, Cesare; a ciò si deve, probabilmente, l'assenza di qualsiasi indicazione sul ruolo militare dei druidi.

(6) Ediz. e traduz. A. BOURGERY, Les Belles Lettres, Paris, 1947, I, p. 21; cfr. J. ZWICKER, *op. cit.*, p. 48. Vissuto dal 39 al 65 d.C., Lucano ha utilizzato a fini letterari il racconto della campagna di Cesare in Gallia. La descrizione non è diretta.

(7) Ediz. Jacques ANDRÉ, Les Belles Lettres, Paris, 1963, pp. 98-99; cfr. J. ZWICKER, *op. cit.*, pp. 54-55. Vissuto dal 23 al 79 d.C., anche Plinio viene circa un secolo dopo Cesare. Ma nessuno dei due passi citati in questa sede fornisce ragguagli generali sulla classe sacerdotale. Il primo brano è interessante perché descrive un fatto rituale successivo all'eliminazione dei druidi dalla vita politica della Gallia, avvenuta agli inizi del dominio romano. Un altro passo, importante, relativo all'echino fossile, verrà citato nel quinto capitolo per contribuire a spiegare una nozione religiosa fondamentale.

(8) Ediz. Alfred ERNOUT, Les Belles Lettres, Paris, 1963, pp. 27-28.

(9) Ediz. V. GARDTHAUSEN, Teubner, Leipzig, 1874, pp. 68-69; J. ZWICKER, *op. cit.*, p. 107. Ammiano Marcellino ha scritto questo passo alla fine del IV secolo, verso il 390. Ha tradotto un'opera storica composta da un autore greco, Timagene, vissuto nel I secolo a.C.

(10) *Les Celtes et les langues celtiques*, Paris, 1883, p. 46. L'errore di d'Arbois ricorre ancora sporadicamente in opere contemporanee.

(11) Quasi certamente quest'ultimo termine deriva da una lettura scorretta della parola greca nei manoscritti in onciale; v. Jacques MOREAU, *Eubages et vates*, in «*Bulletin de la Société Nationale des Antiquaires de France*», 1958, pp. 180-190, la cui dimostrazione, tuttavia, richiede qualche riserva.

(12) J. ZWICKER, *op. cit.*, pp. 88-89. Ippolito è vissuto intorno al 175-250 d.C. La menzione fatta riguardo al calcolo e all'aritmetica tenderebbe a provare — e questa sarebbe una delle rarissime prove indirette a nostra disposizione — che la lingua gallica o, più generalmente, il celtico dell'antichità aveva un simbolismo numerico e, soltanto per questo fatto, era una lingua sacra.

(13) J. ZWICKER, *op. cit.*, p. 82. Clemente Alessandrino è vissuto intorno al 150-215.

(14) J. ZWICKER, *op. cit.*, p. 82.

(15) *B. Gall.* VII, 33. Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978^2, p. 275.

(16) *HN* XVI, 249.

(17) *HN* XXIX, 52-53, ediz. Alfred ERNOUT, Les Belles Lettres, Paris, 1962, p. 37; traduz. it. di U. CAPITANI e I. GAROFALO, Einaudi, Torino, 1982-1988, vol. IV, p. 309).

(18) Si veda il passo, citato nel terzo capitolo, circa la guerra vegetale. Per la spiegazione dell'episodio di Postumio, rimandiamo alla nostra *Introduction générale* cit., *introduction*, paragrafo 3 su *Le mythe et l'histoire*. [Per una traduz. it. cfr. anche T. LIVIO, *Storie. Libri XXI-XXV*, a c. di P. RAMONDETTI, Utet, Torino, 1989, p. 471].

(19) Cfr. le osservazioni, in parte caduche, di C. JULLIAN, *Notes gallo-romaines XXIII. Remarques sur la plus ancienne religion gauloise*, in «*Revue des Études Anciennes*», VI, 1904, pp. 256-257 e 260.

(20) *Commemoratio Professorum Burdigalensium* IV, 7-9, ediz. Max JASINSKI, Paris (senza data), 1, p. 90.

(21) *Ibid.*, X, 22-30, ediz. JASINSKI, 1, p. 100.

(22) Rinviamo al capitolo sul *Druidisme* contenuto nella nostra *Introduction générale* cit., dove vengono studiate particolareggiatamente le principali denominazioni dei druidi presso gli autori antichi.

(23) Le relazioni intercorse tra Cesare e Diviziaco, il ruolo svolto da quest'ultimo nella politica edua vengono esaminati particolareggiatamente da Françoise LE ROUX, *Notes d'Histoire des Religions XX. 53. Nouvelles recherches sur les druides*, in «*Ogam*» 22-25, 1970-1973, pp. 209-220.

(24) *De divinatione* I, 41, 90.

(25) Ciò non toglie che la coppia Diviziaco-Dumnorige sia interessante. Al riguardo, si veda Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques VII. 23. Gaulois Diviciacos et Dumnorix, «le divin» et «le roi»*, in «*Ogam*» 12, 1960, p. 312; cfr. la breve nota di Nora K. CHADWICK, *Diviciacus and Dumnorix*, nella sua opera *The Druids*, pp. 103-111. Questa studiosa pare essersi rifatta a Camille JULLIAN, *Notes gallo-romaines XI. Le druide Diviciac*, in «*Revue des Études Anciennes*» III, 1901, pp. 205-210; cfr., del medesimo autore, *Histoire de la Gaule* II, pp. 103-105. È impossibile trarre qualsivoglia conclusione politica o religiosa dal contrasto esistente fra Diviziaco e Dumnorige riguardo alle relazioni fra lo stato eduo e Roma.

(26) *Annales* XIV, 29-30, ediz. Friedrich HAASE, Leipzig, 1885, p. 268; cfr. J. ZWICKER, *op. cit.*, p. 62. C. JULLIAN, *Notes gallo-romaines XIV. Remarques sur la plus ancienne religion gauloise*, in «*Revue des Études Anciennes*» IV, 1902, pp. 103-104, basandosi sull'atteggiamento dei druidi che alzavano le braccia al cielo mentre invece gli dèi risiedevano — nel momento dell'attacco romano — nel cuore dei boschi, ha tratto da ciò la bizzarra conclusione secondo cui tale gesto «risaliva a un'epoca in cui essi li ritenevano siti in cielo: la credenza cambia più rapidamente del rituale». Noi non crediamo che i druidi abbiano avuto concezioni così rigorose circa la localizzazione degli dèi. Alzare le braccia al cielo deve essere stato un gesto abituale di preghiera e di supplica; cfr. le donne galliche di Gergovia (*BGall.* VII, 47) e di Bratuspanzio (*BGall.* II, 13) che, in atteggiamento supplice, si arrendono *passis manibus*, v. Françoise LE ROUX, *La Mort de Cuchulainn, Commentaire du texte*, in «*Ogam*» 18, 1966, pp. 369-370. Nell'evocare Andarta, dea della guerra, anche Budicca alza la mano al cielo, a dire di Dione Cassio LXII, 6 (J. ZWICKER, *op. cit.*, p. 82). Infine, l'accenno ai boschi sacri ricorda la foresta di Marsiglia distrutta da Cesare, secondo quanto narra Lucano (v. *infra*).

(27) *Germania* 43, 4, ediz. e traduz. J. PERRET, Les Belles Lettres, Paris, 1949, p. 97.

(28) *Annales* XIV, 33.

(29) LXII, 9.

(30) LXII, 11.

(31) L'esercito di Varo è stato distrutto dai Germani nei pressi del santuario degli Externsteine; v. Nita DE PIERREFEU, *Irminsul et le Livre de Pierre des Externsteine en Westphalie*, in «*Ogam*» 7, 1955, pp. 363-386.

(32) Françoise LE ROUX, *Taranis, dieu celtique du ciel et de l'orage*, in «*Ogam*» 10, 1958, pp. 30 sgg.; *Le dieu celtique aux liens, de l'Ogmios de Lucien à l'Ogmios de Dürer*, in «*Ogam*» 12, 1960, pp. 204-234.

(33) *Mitra-Varuna, essai sur deux représentations indo-européennes de la souveraineté*, Paris, 1948, pp. 83-85.

(34) D'altronde il celtico non dispone di alcun mezzo lessicale epicorico per contrapporre mito e storia: in irlandese, *scél*, che etimologicamente significa «notizia», designa il «racconto», qualunque sia il suo contenuto, mentre *senchas* è l'«antichità», genealogica o toponimica; si veda l'introduzione di Christian-J. GUYONVARC'H, *Textes mythologiques irlandais* I, in «*Celticum*» 11/1, 1980, pp. 14*-20*; si veda altresì la definizione lessicale del mito nella nostra *Introduction générale* cit., *introduction*.

(35) Cfr. la confutazione delle teorie di Eugen Mogk a opera di Georges DUMÉZIL, Paris, 1948, pp. 8 sgg. È meno rischioso accettare i testi per quello che sono piuttosto che darsi all'ipercriticismo. A rendere cospicua la differenza tra Celti e Germani sta il fatto che v'è un divario di cinque secoli tra la conversione dell'Irlanda e quella della Scandinavia. Questo particolare, d'altronde, non è sintomo di una maggiore attendibilità dei testi scandinavi.

(36) Françoise LE ROUX, *Notes d'Histoire des Religions V. 9. Introduction à une étude de l'«Apollon» celtique*, in «*Ogam*» 12, 1960, p. 61; cfr. inoltre, al riguardo, un'osservazione di P.W. JOYCE, *A Social History of Ancient Ireland* I, p. 222: «The druids of Gaul and Ireland were undoubtedly identical as a class, though differing in many particulars, and they were all wizards; but those of Gaul are always called "druids" and to apply the term "druids" to the one class and "wizards" to the other might lead to a misconception, as if they were essentially different».

(37) Bisogna sempre fare attenzione, relativamente ai druidi, a dire *classe* e non *casta*: nei fatti, quest'ultimo termine implicherebbe una tenuta o un'impermeabilità sociale, un irrigidimento funzionale analoghi a quelli indiani. Ma nulla di simile è esistito presso i Celti. Su tutto quanto il problema è opportuno leggere la nostra *Introduction générale* cit., *introduction*, paragrafo su *La tripartition indo-européenne et celtique*.

(38) JUST., *Epit.* XXXVIII, 4, 9-10.

(39) Si vedano, di Julius POKORNY, gli arrischiatissimi *Beiträge zur ältesten Geschichte Irlands*, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 12, p. 229.

(40) *HN* XVI, 249.

(41) La più recente — ma non più valida delle altre — viene da J. VENDRYES, *La religion des Celtes*, collana «*Mana*», tomo III, Paris, 1948, p. 291.

(42) Si dovrebbe anche, a questa stregua, esaminare l'opinione espressa dallo scoliaste di Lucano in due frasi contraddittorie, dove egli ricorda l'etimologia pliniana, accetta la qualifica «filosofi gallici» e ascrive ai druidi nazionalità germanica: «I druidi onoravano gli dèi nelle foreste, senza ricorrere a templi. I druidi sono una nazione germanica. Essi sono anche i filosofi dei Galli, il loro nome deriva da quello degli alberi perché essi dimorano in foreste remote» (*Scholia Bernensia in Lucanum* I, 451; J. ZWICKER, *op. cit.*, p. 50); Nora K. CHADWICK, *The Druids* cit., p. 102. Soprattutto si è avuta la tendenza, fin dall'antichità, a pensare, partendo da un'etimologia così semplicistica, che il 'druidismo', in quanto sistema filosofico (cosa che esso non è) potrebbe non essere esclusivamente tradizionale o religioso.

(43) *Histoire de la Gaule* II, pp. 85-86, nota 2.

(44) D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Les druides et les dieux celtiques à forme d'animaux*, pp. 8-9, ha riscontrato l'esistenza di analogie tra le funzioni dei druidi e quelle dei pontefici romani:

1. I pontefici romani dipendono da un *pontifex maximus*; i druidi gallici eleggono un capo all'assemblea carnutica.
2. Essi hanno il compito di conservare e d'interpretare i testi legislativi; i druidi celtici sono responsabili della giustizia.
3. Essi devono stabilire il calendario; i druidi insegnano l'astronomia.

Tali analogie formano un complesso abbastanza solido perché le si consideri prodotte da un'originaria concezione comune dei doveri dei sacerdoti. Ciò non toglie, tuttavia, che i pontefici romani formano un collegio, mentre i druidi celtici sono una classe sacerdotale. La differenza è radicale. Aggiungeremo altresì che la nozione di 'capo' resta da precisare (si veda il capitolo secondo).

(45) Tutto quanto concerne la lista particolareggiata dei nomi dei membri della classe sacerdotale è raccolto in un'appendice alla fine di quest'opera. Per altri riferimenti, si vedrà lo studio esaustivo del problema in Christian-J. GUYONVARC'H, *Le vocabulaire sacerdotal du celtique*, Rennes, 1986.

(46) Tale concezione unitaria della classe sacerdotale comporta anche e implica, al di là delle specializzazioni, l'unità delle concezioni religiose e tradizionali. Albert BAYET, *La morale des Gaulois*, Paris, 1930, p. 51, cerca di distinguere una vita morale che sarebbe diversa dalla vita religiosa: «È difficile cogliere i principî su cui poggia la morale di un popolo, allorché le fonti filosofiche e giuridiche sono, in uguale misura, carenti e il lessico è, a sua volta, sconosciuto: siamo talmente a corto di notizie da ignorare perfino se i Galli usassero una data parola per designare quello che attualmente chiamiamo la morale, il bene e il male». È uno pseudo-problema. Se Albert Bayet avesse consultato le leggi irlandesi, sarebbe rimasto profondamente deluso: nessuna lingua celtica, né antica né moderna, ha un termine specifico, se non prestiti o calchi, per tradurre la nozione di *philosophia moralis*, che consiste, originariamente, nello studio dei costumi riferito al bene. Certo, le parole «bene» e «male» esistono in tutte le lingue celtiche ed è assodato che anche il gallico ha avuto termini specializzati analoghi all'irlandese *druidecht* «scienza, sapere di druida» o *filidecht* «scienza, sapere di poeta», il cui significato globale è tanto astratto quanto concreto. Ma la distinzione tra «bene» e «male» avveniva diversamente, al livello del «vero» e del «falso», poiché la menzogna era, nell'Irlanda mitica e precristiana (nonché, senza alcun dubbio, in Gallia) la forma compiuta del male. Al riguardo, si leggano le lunghe raccomandazioni e definizioni dell'*Audacht Morainn* o *Testamento di Morann* circa il *fir flatha* o «verità (e giustizia) del sovrano», traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 117-121.

(47) Abbiamo già segnalato precedentemente l'errore interpretativo di d'Arbois de Jubainville (p. 24, nota 10). Non esiste nemmeno un sacerdote che non appartenga alla classe sacerdotale.

(48) Un altro errore di D'ARBOIS DE JUBAINVILLE consiste nell'aver ipotizzato che i druidi e i *filid* irlandesi formassero corporazioni rivali (*Les Celtes et les langues celtiques*, p. 129). La parola 'corporazione' va evitata allorché si parla di druidi.

(49) Ediz. Whitley STOKES, *The Second Battle of Moytura*, in «*Revue Celtique*» 12, pp. 74-78; traduz. (in francese) Christian-J. GUYONVARC'H, *Textes mythologiques irlandais* I, pp. 51-52.

(50) Soprattutto, non si deve intendere e tradurre l'epiclesi di Lug, *Samildanach*, «artigiano» o «molteplice artigiano», come talora si è visto fare: *samildanach* significa «dalle molteplici arti» o «dalle molteplici capacità», senza implicare nessuna idea di una specializzazione esclusivamente a livello della terza funzione artigianale.

(51) Georges DUMÉZIL, *L'idéologie tripartie des Indo-Européens*, coll. «*Latomus*», XXXI, Bruxelles, 1958, pp. 7-8.

(52) Rimandiamo alle indicazioni e alle spiegazioni contenute nella nostra *Introduction générale* cit., *introduction*. Il sistema celtico è contraddistinto da un'estrema specializzazione, essendo ogni funzione specifica intesa come applicazione di una tecnica (cfr. Georges DUMÉZIL, *L'oubli de l'homme et l'honneur des dieux, esquisse 66: d'une coupe à quatre, de quatre bois à un*, Paris, 1985, pp. 208-210). In questo senso, raramente inteso correttamente, la qualifica *aes dana* «uomini d'arte» si riferisce ugualmente e indifferentemente ai druidi e agli artigiani.

(53) Christian-J. GUYONVARC'H, *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 51-52.

(54) *BGall.* VIII, 38.

(55) D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Les druides et les dieux celtiques à forme d'animaux*, p. 2.

(56) Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques IX. 31. A propos de la Velleda des Bructères et du mot irlandais file «poète, voyant»*, in «*Ogam*» 13, pp. 321-325.

(57) *CIL* XIII, 1577 al Puy-en-Velay.

(58) *CIL* XIII, 11225 e 11226 a Autun, *CIL* XIII, 2585 a Mâcon.

(59) *CIL* XIII, 11226.

(60) Ogme/Ogmios, dio della guerra, signore della scrittura, è anche dio dell'eloquenza secondo Luciano di Samosata, come abbiamo già evidenziato ne *La civilisation celtique*, ediz. 1982. Sul nome del *gutuater* si vedrà ora Christian-J. GUYONVARC'H, *Le vocabulaire sacerdotal du celtique* cit.

(61) *Les druides et les dieux celtiques à forme d'animaux*, p. 2.

(62) *VH* XII, 22; cfr. l'osservazione di TITO LIVIO X, 26, 11 sui Galli che, nel 295 a.C., sono *ovantes moris sui carmina* «dediti a cantare canti secondo le loro usanze».

(63) *Ancient Laws of Ireland* IV, p. 360.

(64) Sulle origini e il significato delle parole *file* e *bardo* si vedrà ormai lo studio particolareggiato di Christian-J. GUYONVARC'H, *Le vocabulaire sacerdotal du celtique* cit.

(65) Si veda la nostra *Introduction générale* cit., *introduction*, paragrafo *La tripartion indo-européenne et celtique*.

(66) Su tutto questo si veda, ancora, *Le vocabulaire sacerdotal du celtique* cit. *Gwawd* e *bardd* sono le uniche due parole 'sacerdotali' sopravvissute in gallese (soltanto *bardd* in tutto il britannico). In bretone *drouiz* è una trasposizione erudita e recente del **druis* di Cesare e il gallese *derwydd* è rifatto su *derw* «quercia». Quanto al gallese moderno *ofydd*, bretone *oviz* «membro della seconda classe della gerarchia druidica (fr. *ovate*), è la forma celtica del nome di Ovidio...

(67) *Les Celtes et les langues celtiques*, pp. 48-49. D'ARBOIS DE JUBAINVILLE ha scritto anche quanto segue: «Tra le prerogative dei druidi e quelle dei loro confratelli, gli indovini di Diodoro, cioè i vati di Strabone e gli *euhages* di Timagene, corre una linea di demarcazione quasi indistinguibile: ciò doveva provocare frequenti conflitti, analoghi a quelli che sarebbero sorti successivamente, nel Medio Evo, tra la giustizia ecclesiastica e quella regale». Una simile ipotesi potrebbe giustificarsi, a rigore, con l'insufficienza delle nostre conoscenze sulla classe sacerdotale gallica e con le incertezze sussistenti — per ragioni attinenti ai metodi interpretativi — nei testi insulari. Ma nessun testo irlandese accenna a un qualsiasi antagonismo per assicurarsi preminenza o funzioni. D'altronde basta constatare, negativamente, che l'Irlanda ignora il conflitto tra l'Autorità spirituale (il druida) e il Potere temporale (il re).

(68) VOPISCUS, *V. Numerian.* XXX, 14, 2-3; J. ZWICKER, *op. cit.*, p. 96.

(69) *V. Alex. Sev.* LX, 6.

(70) VOPISCUS, *V. Aurelian.* XLIV, 4-5.

(71) Sulla condizione della donna nella società celtica si consulterà l'importante articolo di Josef WEISWEILER, *Die Stellung der Frau bei den Kelten und das Problem des «keltischen Mutterrechts»*, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 21, pp. 205-279; cfr. soprattutto, in questo caso, le pp. 253-255. In generale, è inutile porre il problema in termini di 'matriarcato' contrapposto al 'patriarcato', biblico o altro. La società celtica segue fedelmente la regola invariabile della monogamia indoeuropea. Il resto, è questione di sfumature e di circostanze.

(72) Abbiamo un esempio unico ed eccezionale di donna-giudice in Irlanda. Ella è figlia di un re e non di un druida (ciò, d'altronde, non significa nulla), senza nessuna caratteristica da 'druidessa'. È Ailbe, figlia del grande re Cormac. Si veda, nella nostra *Introduction générale*, il capitolo II (*Autorité spirituelle et Pouvoir temporel*), il paragrafo *Le druide et le roi*.

Capitolo Secondo

Il druida nella società

Avendo definito il druida o, meglio, la grande classe sacerdotale dei druidi, studieremo come essa espletava le sue funzioni, come si configurava, in un certo senso, la sua vita nella società. In primo luogo, il funzionamento 'interno' dell'apparato druidico: come si equilibrava e si perpetuava quest'organismo essenziale di tutte le comunità celtiche? In secondo luogo, il funzionamento 'esterno': quali erano i principali servigi richiesti ai druidi? E, segnatamente, che ruolo essi svolgevano in una delle più importanti attività dei Celti, vale a dire la guerra? Che carica rivestivano presso il personaggio più eminente, il re?

I. La gerarchia, il reclutamento, l'insegnamento

La difficoltà incontrata nel classificare metodicamente le diverse funzioni druidiche va ascritta non a una carenza d'informazioni, ma, piuttosto, a una frequentazione troppo limitata e a una comprensione troppo incerta della documentazione esistente. Sarebbe del tutto errato credere, al pari di Camille Jullian, che i druidi «costituivano associazioni avverse alle associazioni politiche»[(1)]. Tale ipotesi è infondata. Il druida — lo abbiamo testé visto concretamente e ancora lo vedremo con molteplici esempi — non è antagonista, bensì alleato del potere politico, cui egli accorda il proprio consiglio e con il quale egli vive in pieno accordo, pur sovrastandolo in virtù del primato dell'autorità spirituale sul potere temporale. Egli occupa una posizione di spicco, la più importante, nella gerarchia ufficiale della città gallica, ovvero della provincia irlandese[(2)].

Quale risposta iniziale agli interrogativi posti, proporremo la splendida descrizione, vividamente colorata, del *file* Ferchertne e del druida Cathbad fornita dalla Versione Stowe della *Tain Bo Cualnge*. Personag-

gi di alto rango, entrambi sfilano nella grandiosa parata militare degli Ulati in procinto di entrare in guerra contro l'esercito d'Irlanda. E il re Fergus, che li conosce bene, li descrive e li nomina compiacentemente ad Ailill, sovrano del Connaught:

« "Un'altra schiera è giunta sull'altura di Slemain Mide", disse Mac Roth, "uomini gagliardi e assai valorosi, una compagnia regale che marcia con fierezza, dall'equipaggiamento straordinario: bianco e anche turchino, nero e porpora, tanto che ogni guerriero prode e scelto di questa armata alta e possente è simile a un re. È una festa per gli occhi di molti ammirare la loro bellezza e il loro aspetto, è come se ognuno degli uomini di questa schiera si recasse a un'assemblea straordinariamente insigne. Tre uomini nobili e ragguardevoli stanno davanti a questa compagnia. Il primo di loro indossa un manto turchino cupo, bordato d'oro. Ha uno spillone d'oro per trattenere il manto sul petto; ha una tunica di seta finissima sulla pelle. Ha calzari di pelle d'agnello. È raro trovare, tra gli esseri umani, qualcuno più bello di lui. Ha capelli biondi. Ha nella mano destra una spada lucente, dal pomo d'avorio, con intrecci di filo d'oro. Lancia la spada con il pomo in aria, tanto che questa ricade sul capo dell'uomo che sta al centro, che essa colpisce e non colpisce. Allora egli la riafferra mentre essa è ancora per aria, tanto che essa ricade sul capo di un altro uomo, ma l'altro l'afferra con la mano: e la spada non ferisce né [...?...] né pelle a nessuno dei due e costoro non la vedono. Ci sono due giovani uomini bruni dal colorito vivido e dal viso brillante. Indossano manti rossi e grigi, fermati sul petto da una spilla di candido argento. Sotto il manto hanno spade dal pomo bianco. Hanno calzari purpurei. Melodiosi come le corde dell'arpa fatte risuonare a lungo tra le mani degli artisti sono la voce e il canto di uno degli uomini, tanto che l'armata è paga di ascoltare il suono della sua voce. Ogni guerriero di questa compagnia ha il valore di un re o di un pretendente al trono, sia per l'aspetto sia per l'equipaggiamento, tanto che sembrano tutti dei sovrani. Non portano su di sé lance e spade, che vengono, invece, trasportate dai servi". "Gente altera", disse Ailill, "e chi sono, Fergus?". "In verità, io lo so", disse Fergus, "sono gli uomini d'arte degli Ulati schierati attorno a Ferchertne, e l'uomo bianco che esegue i numerosi giochi d'arme che hai visto è il dottore degli Ulati, Ferchertne. Quando egli satireggia, laghi e fiumi calano davanti a lui; quando elogia, si gonfiano. Gli altri due che hai visto sono Aithirne, il capo dei poeti, al quale degli esseri umani nulla possono rifiutare, e Ailill, dalla bocca di miele, figlio di Carbadh: lo chiamano bocca di miele perché le parole di scienza pronunciate da lui sono dolci come il miele".

"Un'altra schiera è giunta sull'altura di Slemain Mide", disse Mac Roth, "uno spettacolo odioso e spaventevole a contemplarsi. Indossano manti turchini e variopinti, verdi, purpurei, grigi, bianchi, neri. Un uomo regale, bianco-grigio, dai grandi occhi, marcia alla testa della compagnia. Ha una

capigliatura ispida, bianca e grigia. Ha un manto turchino e porpora. Ha una spilla, a forma di foglia con bordi d'oro, per trattenere il mantello sul petto. Ha calzari gialli. Ha una grande spada di foggia straniera sulla spalla. Al suo fianco stanno due giovani dal viso bianco e dai capelli crespi. Hanno manti verdi, calzari purpurei e, in mano, scudi scuri con corregge. Hanno spade dal pomo bianco con ornamenti di bronzo chiaro. Uno dei due ha un viso largo, una metà del quale è luminoso. Uno dei due servitori alza gli occhi al cielo e osserva le nuvole del cielo: dà responsi alla compagnia meravigliosa che lo circonda. Tutti alzano gli occhi al cielo e osservano le nuvole. Lanciano incantesimi sugli elementi, tanto che gli elementi si danno battaglia tra loro. Spingono nuvole di fuoco verso le trincee e l'accampamento degli uomini d'Irlanda''. ''Chi c'è laggiù?'', disse Ailill. ''Io lo so'', disse Fergus, ''è la base del sapere, colui che comanda gli elementi, colui che sale in cielo, che acceca gli occhi, che carpisce la forza agli stranieri in virtù dei suoi poteri druidici, è Cathba, l'amabile druida attorniato dai druidi dell'Ulster. Ciò che egli dà [...?...] è il giudizio degli elementi, annunzia, a chi glielo chiede, quale esito avrà questa grande contesa di Garech e Ilgarech. I due giovani accanto a lui sono i suoi due figli, vale a dire Imrinn, figlio di Cathba, e Genonn Gruadsholus, figlio di Cathba: proprio lui ha il viso per metà luminoso. Comunque sia, per gli uomini d'Irlanda sarà difficile resistere agli incantesimi dei druidi''»(3).

La descrizione mette in risalto parecchi tratti degni di nota:

— Il prestigio eminente del *file* e del druida, sottolineato dalla ricchezza sontuosa del vestiario. La similitudine regale costituisce, nel Medio Evo irlandese, il grado più elevato del superlativo elogiativo.
— La valenza guerriera: l'armamento, lussuoso, è descritto accuratamente: spada, lancia, scudo. A ciò s'aggiunge, nel caso di Ferchertne, il particolare di un gioco di destrezza guerriera (lanciare in aria la spada e afferrarla quando essa ricade, senza darle il tempo di ferire qualcuno): un aspetto questo che normalmente rientra tra le abilità di eroi quali Cuchulainn o Conall Cernach.
— Il potere sulle acque nel caso di Ferchertne, il potere sull'aria e sul fuoco nel caso di Cathbad; oltre a ciò, la predizione e la satira.
— L'esistenza non già di una gerarchia amministrativa o religiosa nel senso odierno del termine, ma piuttosto di una gerarchia fondata sulla preminenza, sul primato intellettuale e spirituale. Cathbad è la «base del sapere» e soltanto per questa ragione è attorniato dai druidi dell'Ulster e dai suoi due figli, druidi al pari di lui.

Altri particolari scaturiranno da analisi successive. Tuttavia, immediatamente emerge un dato saliente: la solidarietà tra druida e *file*, impegnati nella medesima avventura guerriera per difendere i medesimi interessi. In questa prospettiva, risaltano altresì l'effettiva solidarietà tra il druida e la classe guerriera, da un lato, e, dall'altro lato, tra il druida e la provincia che egli serve. Nei fatti, è evidente che il druida e il *file*, ognuno nel proprio ambito di competenze, si serviranno dei loro poteri a vantaggio dei guerrieri della loro armata. I druidi non sono rivali e, quel che più conta, non sono in concorrenza con la 'classe' politica, in altre parole con il potere temporale.

E sarebbe fonte di un nuovo, abbastanza grave errore supporre, al pari di d'Arbois de Jubainville, che i druidi non abbiano conosciuto un ordinamento gerarchico netto (4), ovvero che i druidi e i *filid* irlandesi abbiano formato corporazioni rivali (5). L'antagonismo, laddove esso esiste, si produce tra due o più dignitari dello stesso rango. Infatti esistevano soltanto specializzazioni. Esistevano altresì gradi, titoli, livelli di conoscenza.

In Gallia, Cesare si pronuncia formalmente circa l'esistenza di una gerarchia e le poche righe da lui scritte in proposito sono irrefutabili:

> «Tutti i druidi obbediscono ad un unico capo che ha su di loro la più alta autorità. Quando costui muore, gli succede chi eccelle tra gli altri per dignità e se più di uno gode della stessa stima, allora decidono dell'assegnazione del primo posto con una votazione e talvolta anche con le armi» (6).
>
> (Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978[2], p. 225)

Cesare ricorda il fatto più importante, e a suo avviso bastevole, cioè che i druidi non sono uguali tra loro (7). Ma, così come abbiamo appena precisato a proposito del druida irlandese Cathbad, la gerarchia riflette una preminenza, un primato sapienziali. Cesare ha scritto *praeest* «presiede» e non *imperat, auctoritatem* «autorità (morale o spirituale)» e non *imperium*. Sono sfumature sottili e precise: occorre tenerne conto nella traduzione. Non ci sono mai stati né un 'archidruida', né un 'grande-druida', né un 'druida in capo'.

In Irlanda c'è un testo che rappresenta, nel contempo, la prima testimonianza della reale esistenza della gerarchia, nonché l'esempio dell'antagonismo tra due druidi o, meglio, tra due *filid* (il che è la stessa cosa). Non si tratta di una lotta a mano armata: è un certame oratorio di pro-

fonda erudizione e di squisita cortesia. Ma il principio è immutato, poiché una simile disputa accademica esige grande virtuosismo verbale, straordinaria agilità intellettuale, acume e prontezza nelle repliche, nonché inesausta attenzione, perfino anche da parte del moderno traduttore e del lettore. Il testo, risalente al IX secolo circa, è l'*Immacallaim in da Tuaraid* o *Dialogo dei Due Saggi*. I contendenti aspirano alla carica di dottore (*ollamh*) dei *filid* dell'Ulster. Dei due, l'uno è un giovane ambizioso (a buon diritto), Nede figlio di Adnae (il precedente titolare della carica, testé morto), l'altro è un poeta celebre e più avanti negli anni, Ferchertne. Appresa la morte del padre dal lamento delle onde, Nede e i suoi tre fratelli s'affrettano a ritornare a Emain Macha, capitale dell'Ulster:

«Così marciava il giovane, con un ramo d'argento sopra di lui, poiché ciò era quello che stava sopra gli *anruth*; un ramo d'oro sopra i dottori, un ramo di bronzo sopra tutti gli altri poeti.
Dunque partirono alla volta di Emain Macha. Fu allora che Bricriu li incontrò nella prateria. Egli disse loro che, se lo avessero ricompensato, Nede sarebbe stato dottore d'Irlanda, grazie al suo parere e al suo intervento. Nede gli donò una tunica purpurea con ricami d'oro e d'argento. Bricriu gli disse di andare a sedersi al posto del dottore e gli disse che Ferchertne era morto. Invece costui si trovava, allora, a nord di Emain, a insegnare la sapienza ai suoi discepoli.
Allora Bricriu disse che un uomo imberbe non avrebbe ricoperto la carica di dottore a Emain Macha, giacché egli era, per età, un bambino. Nede prese una manciata d'erba e vi gettò sopra un incantesimo, cosicché ognuno di loro avrebbe creduto che egli avesse la barba. Andò a sedersi sulla sedia del dottore e indossò la sua veste. Questa veste era di tre colori, e cioè: nel mezzo, lucenti piume d'uccello; nella parte inferiore, verso l'esterno, un rovescio di candido bronzo; nella parte superiore, color dell'oro.
Successivamente Bricriu andò a trovare Ferchertne e gli disse: "Sarebbe male, o Ferchertne, che tu fossi privato della tua carica di dottore. Un giovane degno di stima ricopre la carica di dottore a Emain". Ferchertne montò in collera ed entrò nel palazzo. Rimase sulla soglia, teneva la mano sul bastone. Disse: "Chi è il poeta?".
Tuttavia il dialogo è ambientato a Emain Macha. L'epoca è quella di Conchobor, figlio di Nes. Autori di esso sono Nede, figlio di Adnae, del Connaught — ove egli faceva parte dei Tuatha Dé Danann, com'è detto nel dialogo: "Io sono il figlio di Poesia, Poesia figlia di Indagine, ecc." — e Ferchertne il poeta degli Ulati. Causa di questa composizione fu che la veste di Adnae venne data a Ferchertne da Medb e da Ailill dopo la morte di Adnae. Nede figlio di Adnae venne dalla Scozia, come si è detto, e si assise sulla sedia del dottore. Ferchertne entrò nella dimora e, vedendo Nede, disse:

"Chi è il poeta attorno al quale s'avvolge, splendida, la veste?
Chi esprimerà se stesso, dopo aver cantato la poesia?
A quel che vedo è un discepolo:
la sua barba è fatta d'erba.
Invece di cantare la poesia,
chi è il poeta, poeta di contesa?
Mai ho inteso il segreto dell'intelligenza del figlio di Adnae.
Mai l'ho inteso in possesso di una reale conoscenza.
È sbagliato, con la mia competenza letteraria, dare il seggio a Nede".
Ecco l'onorevole risposta che Nede dette a Ferchertne:

DIXIT NEDE
"Un anziano, o mio maggiore: ogni saggio che si rispetti corregge.
Il saggio è il rimprovero dell'ignorante.
Prima d'incollerirsi contro di noi
egli cercherà di scoprire quale veleno, quale natura sono in noi.
Benvenuto è l'acume della saggezza.
Tenue è il biasimo in cui incorre un giovane se non lo interrogano sulla sua arte.
Procedi, o capo, con un procedimento più legale.
Tu mi ascrivi solo un magro pascolo d'istruzione.
Tu sbagli, tu hai sbagliato.
Io ho assorbito il succo di un uomo buono, ricco di tesori".

DIXIT FERCHERTNE
"Ti domando, giovane istruito, donde sei venuto?".

RESPONDIT NEDE
"Non è difficile a dirsi: dal tallone di un saggio,
da una confluenza di saggezza,
dalle perfezioni di bontà,
dal lucore dell'alba,
dai noccioli dell'arte poetica,
dai gorghi di splendore,
con cui si misura il vero in base all'eccellenza,
da cui s'apprende la verità,
in cui s'inabissa la menzogna,
laddove si vedono colori
con cui si ravvivano i poemi.
E tu, mio maggiore, donde sei venuto?".

RESPONDIT FERCHERTNE
"Non è difficile: lungo le colonne dell'età,
lungo i fiumi del Leinster,
lungo il *sid* della donna di Nechtan,
lungo il braccio della donna di Nuada,
lungo il paese del sole,

lungo le dimore della luna,
lungo il cordone ombelicale della giovinezza.
Ti domando, giovane istruito: come ti chiami?".

RESPONDIT NEDE
"Non è difficile: piccolissimo, grandissimo, brillantissimo, durissimo,
ardore di fuoco,
fuoco di parole,
rumore di conoscenza,
fonte di ricchezza,
spada di canto,
solidità dell'arte con l'ardore del fuoco.
E tu, mio maggiore, come ti chiami?".

RESPONDIT FERCHERTNE
"Non è difficile: il più vicino agli auguri,
il campione che spiega quello che viene detto, quello che viene chiesto,
indagine di scienza,
trama d'arte,
canestro di poesia,
abbondanza del mare.
Ti domando, giovane istruito, quale arte pratichi?".

RESPONDIT NEDE
"Non è difficile: rossore di contegno,
punta nella carne,
cancellatura della timidezza,
allontanamento della sfrontatezza,
nutrimento della poesia,
corteggiamento della scienza,
arte per ogni bocca,
diffusione della conoscenza,
scorticamento della parola
in una cameretta,
bestiame del saggio,
fiume di scienza,
abbondanza d'insegnamento,
delizie di re, leggende bene ordinate"»[8].

Il *Dialogo dei Due Saggi* è un testo arduo, dove abbondano le metafore oscure e le allusioni a una scienza per noi non più comprensibile. Ma il motivo di ciò è chiaro: si tratta di sapere chi tra i due, Nede o Ferchertne, ricoprirà la carica più importante nella gerarchia dei poeti dell'Ulster. E il modo in cui si svolge la disputa accademica dimostra ampiamente — se ve ne fosse bisogno — che costui sarà chi ne sa di più.

L'Irlanda, che ha inventato o distinto nelle sue sillogi, giuridiche o di altro tipo, tante sfumature, non poteva, quindi, non seguire quella che, in fondo, è la regola immutabile di tutti i sacerdozi organizzati: «tutti i principi del reame, i grandi e i capi delle province [...] i maestri dei druidi», dice Colgan nel XVII secolo, riguardo a una delle rarissime menzioni di sacrifici (*ad sacrificia idolis immolanda*) tramandataci dall'agiografia irlandese(9). Ciò conferma l'asserzione di Timagene riportata da Ammiano Marcellino: «Sono raggruppati in sodalizi e si occupano di questioni arcane e di argomenti sublimi»(10).

Che la classe sacerdotale irlandese rivestisse una dignità elevata è ribadito chiaramente dalla gerarchia dei *filid* qual è descritta dal *Crith Gablach* (*Ramo Forcuto*). Il termine «druida» (*drui*) è sostituito da quello indicante il «saggio» (*sui*); inoltre si dovranno tollerare, all'occorrenza, le paretimologie vicarie alla spiegazione, giacché esse costituiscono il punto d'avvio del commento oppure un suo valido sostegno. Tuttavia questo non ha importanza, dato che il brano è notevole:

> «I sette gradi prestabiliti della saggezza sono: un grande saggio e un saggio, il flutto brillante e il flutto della roccia, l'illuminatore, l'interrogatore e l'allievo.
> Quanto al grande saggio, egli ha tre appellativi: grande saggio, dottore e sapiente nelle lettere. Il dottore è anche nella casa di mezzo, perché è lui che sta nella casa accanto al re. Un grande saggio non sbaglia mai la risposta a una domanda sulle quattro parti della saggezza [...]. Ha un seguito di ventiquattro persone. Gli è corrisposto un settimo del 'prezzo' della sua morte, se muore per inanizione.
> Il professore di lettere: tre cose lo innalzano al rango del risarcimento dovuto al re di una provincia: trovarsi nel pieno delle proprie facoltà mentali e in mezzo ai propri allievi che accolgono l'insegnamento da lui impartito. A quest'uomo non è dovuto risarcimento qualora egli dica o insegni uno sproposito, giacché egli è portato alla penitenza e versato nel diritto.
> Il flutto brillante (*anruth*): è denominato così per quattro ragioni: a causa della brillantezza del suo insegnamento; a causa delle sue numerose doti intellettuali; a causa della facondia del suo eloquio; a causa dell'estensione della sua scienza; poiché le sue composizioni vertono su ogni settore dello scibile: poesia, letteratura e il suo sincronismo; ma egli non raggiunge ancora il culmine della scienza. Ha un seguito di dodici persone.
> Il saggio è un uomo che insegna la quarta parte della scienza, qualunque essa sia, al pari di Cennfaeladh: un saggio esimio nel diritto canonico, in virtù della sua splendida, buona nobiltà. Il suo seguito ammonta a sette persone; il suo risarcimento ammonta a sette *cumal*.
> Il flutto della roccia (*sruth do aill*): l'esperienza di questo flutto annega tutto

ciò che è minuto, leggero e fragile. Trascina blocchi di roccia che assumono l'aspetto della sabbia nell'aria torrida. Così fa l'uomo a esso paragonato: egli annega gli allievi mediocri, confondendoli con i blocchi della sua testimonianza e della sua intelligenza. È capace di adattare il suo insegnamento alla necessità d'informare, avendo riguardo delle persone di modesta cultura le quali, in presenza di un nobile flutto, indietreggiano.
L'illuminatore: è colui che risponde al suo tutore con l'intelligenza di un dottore. Il suo risarcimento ammonta a tre mezzi *cumal*. Egli spiega il bandolo di tutti gli intoppi grazie all'eccellenza del suo giudizio e allo splendore della sua intelligenza.
L'interrogatore: interroga il suo tutore con l'intelligenza di un dottore. Il suo risarcimento ammonta a un mezzo *cumal*.
Così i gradi della scienza e della chiesa sono simili, corrispondendo ai gradi dei poeti e dei sapienti. Ma secondo costoro la scienza è la madre di tutte le arti e tutti bevono dalla sua mano.
I sette gradi del *file*: *éces, ansruth, cli, cana, dos, macfuirmidh, fochlocc*.
Eces («poeta»): vale a dire *ecsmacht-ces* («colui che non incontra difficoltà»), colui che nessuna difficoltà o impossibilità possono fermare; ovvero, ancora, nulla gli è ostico nella sua arte, tanto che il suo nome è *nemces* («senza difficoltà») o *ecsmachtes* («colui che non incontra difficoltà»).
File («veggente»): vale a dire *fialshai* («nobile saggezza»), e cioè da lui proviene la saggezza, giacché la sua nobiltà consiste nella conoscenza o, nella lingua comune, nell'insegnamento. Da lui hanno origine l'allievo, il filosofo, il poeta e la poesia, ovvero *fili*, in altre parole *fi* e *li*, *fi* («venire») dalle sue satire e *li* («splendore») dalla sua arte.
Il dottore: protegge grandemente. Insegna le quattro parti della poesia, giacché il suo seguito è il più grande e la protezione da lui accordata è maggiore di quella di tutti gli altri gradi. Oppure dottore (*ollam*): numerosa è la compagnia (*oll a dam*): ventiquattro persone. Infatti esistono tre dottori: il dottore in saggezza, il saggio in ogni conoscenza e pertanto si ricorre a lui: quello che gli si domanda, egli non lo ricusa. Né egli lascia irrisolte difficoltà insorte nei giudizi dei padri e dei nonni. Oppure dottore (*ollam*): il numero di quelli posti sotto la sua protezione è maggiore (*uille*) di quello di coloro che stanno sotto la protezione degli altri gradi. Oppure gran dottore: colui che lega e che non viene legato. Come? Risposta: come il re del Connaught, così com'è detto: egli non è gran dottore (*ni hollam nard*) della provincia di Ailill, figlio di Mata Mor. Oppure dottore che protegge grandemente (*oll do eim*) chiunque sia senza nobiltà nella conoscenza dei gradi. Il dottore in poesia insegna le quattro parti della poesia senza ignorare nulla in tale maniera.
Nobile flutto (*anruth*), vale a dire egli lega e non viene legato, come il sovrano che s'impadronì dell'Irlanda.
Il nobile flutto, è il bel flutto di lode che sgorga da lui e il flutto di ricchezza che va verso di lui.
Cli: vale a dire che la natura dei pilastri comporta potenza e rettitudine.

Il *cli* è allievo e viene elevato, protegge e viene protetto: è poderoso a partire dalla soglia di casa. Tale è questo grado nella casa di poesia: possente è la sua arte, retto il suo giudizio nella cerchia della sua professione. Innalza la sua dignità al di sopra di coloro che gli sono inferiori, perché la sua arte protegge tutto quanto esiste, dal flutto brillante (*anruth*) all'apprendista (*fochloc*).
Dos: prende il nome dalla sua somiglianza con un albero, e cioè: apprendono la loro arte dal nome di un albero. Parimenti, dal nome di un albero e a causa della somiglianza egli è denominato *dos*. Infatti l'albero, quando ha un anno di vita, è un *dos* con quattro foglie. Quindi il seguito del *dos* è di quattro persone.
Mac fuirmid («figlio di tirocinio»): è un ragazzo che viene formato, fin dall'infanzia, all'arte; oppure, proprio la sua arte è sua figlia. Non è bene che abbia un grado, ma è un buon figlio [...?...].
Fochloc («apprendista»): è chiamato così per la somiglianza con un gambo di crescione con due foglie. Quindi ha un seguito di due persone; oppure, *fochloc* è un germoglio andato a male, dove non cresce arte, oppure la sua arte è gracile, per via della sua giovane età»[(11)].

La lista 'gerarchica' più chiara è quella del *Senchus Mor*, riguardante le restrizioni apportate da san Patrizio all'attività dei *filid*:

«Tuttavia Patrizio abolì tre cose presso i poeti, quando costoro divennero credenti, poiché erano riti profani: in effetti, era impossibile compiere il *teinm laegda* e l'*imbas forosnai* senza fare offerte agli idoli. Dopo la conversione egli non permise loro alcun rito che fosse un'offerta al demonio, poiché la loro arte era pura. Lasciò ai *filid* l'incantesimo con la punta delle dita, poiché in esso v'erano conoscenza e sapere profondi; le genealogie degli uomini d'Irlanda, il *duili sluinnte* e il *duili fedha*, la declamazione di storie con poemi, e cioè: sette volte cinquanta storie per l'*ollam*, tre volte cinquanta e la metà di cinquanta per l'*anruth*, ottanta per il *cli*, sessanta per il *cana*, cinquanta per il *dos*, quaranta per il *mac fuirmid*, trenta per il *fochluc*, venti per il *drisac*, dieci storie per il *taman*, sette storie per l'*oblaire*. Esistono le storie principali e le storie secondarie. Ecco le storie principali raccontate da loro: distruzioni, razzie, corteggiamenti, combattimenti, uccisioni, battaglie, rapimenti, conflitti, feste, assedi, avventure, morti violente e saccheggi»[(12)].

Quanto alle retribuzioni corrisposte ai *filid* irlandesi, esse sono proporzionate, a un tempo, sia alle circostanze sia alla gerarchia del sapere. Ecco quelle concernenti l'*ollam* o «dottore»; sono sfarzose:

«Il poeta-dottore: il prezzo del suo onore ammonta a sette schiave. La sua composizione poetica si chiama *anamain cain caithiriach*, con le quattro

> perfezioni che essa racchiude in sé, e cioè *nath, anair, laid* e *camain*. Vengono corrisposte: dieci vacche e una giovenca per il complesso del poema *anamain*, cinque vacche per un *nath*, due vacche e una giovenca per un *anair*, due vacche per un *emain*, una vacca per un *laid*, il che ammonta, in totale, a ventuno vacche. La sua scorta, al completo, comprende ventiquattro persone per una notte di svago e per una visita a un malato; dieci per le necessità abituali; dieci per una notte di festa; otto in un giro fatto per rivendicare debiti e contratti. La sua intera protezione dura un mese, per quanto riguarda vitto e servigi. Ha sette volte cinquanta storie: di esse due settimi sono storie secondarie, cinque settimi storie principali»[13].

Tanta è la precisione con cui i testi ci ragguagliano sulla gerarchia. Il sistema è molto flessibile, dato che ogni membro della classe sacerdotale accede al grado superiore della dignità non appena dimostra di sapere abbastanza. Tutto ciò va di pari passo — ne fa fede l'Irlanda — con l'uguaglianza, almeno teorica, tra le specializzazioni: il primo dei druidi indovini non è inferiore al primo dei druidi giudici e teologi. Non v'è ragione di pensare che la Gallia avesse adottato un'organizzazione molto diversa[14].

In conformità a questo rango eminente, i *filid* hanno anche, nell'ideale Irlanda di Keating, responsabilità amministrative:

> «La ragione principale per cui s'indicevano l'assemblea di Emain e l'assemblea di Cruachan era l'approvazione di coloro i quali praticavano un'arte manuale in Irlanda: i carpentieri, i lavoratori della fucina e della pietra e, analogamente, chi svolgeva gli altri mestieri. I nobili e i dottori che partecipavano a queste due assemblee sceglievano, in ciascuna di esse, sessanta maestri di ogni arte che, in seguito, venivano suddivisi in tutta l'Irlanda. A nessun artigiano era consentito esercitare la propria arte senza l'autorizzazione del maestro dell'arte che si trovava nel territorio»[15].

Ogni tecnica, intellettuale o manuale, dipendeva dai *filid*, sia che costoro la praticassero sia che la controllassero. Quindi è chiaro (in epoca tarda: Keating scriveva nel XVII secolo, ma non s'inventa mai nulla e raramente ricama su quello che dice) perché Brigit, padrona delle tecniche, sia anche la patrona dei poeti[16].

Maestri di tale valore non stentavano affatto ad attirare un pubblico di assidui uditori, tanto in Gallia quanto in Irlanda. Basta rileggere Cesare:

«Presso di loro si raccoglie per istruirsi un gran numero di giovani ed essi sono tenuti in grande onore e considerazione [...]. Attirati da così grandi privilegi, molti giovani di loro volontà si recano da loro per esserne discepoli e molti sono mandati dai genitori e dai parenti»[17].

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978², p. 225)

Queste indicazioni chiariscono almeno un punto: il reclutamento non era un fatto ereditario; chiunque lo desiderasse e ne avesse la capacità poteva accedere alla carica druidica oppure, almeno in una fase iniziale che pochissimi dovevano oltrepassare, seguire le lezioni di uno o più druidi.

Né in Irlanda né in Gallia esistono, verosimilmente, 'famiglie druidiche', quantunque il figlio del druida segua di buon grado, agevolmente, la via paterna e il figlio del re abbia più probabilità di un altro di diventare, a sua volta, re. Quanto ai discepoli, il druida Cathbad ne aveva un buon numero, senz'ombra di dubbio la schiera di centocinquanta giovinetti nobili che Cuchulainn — malgrado la sua tenera età (allora aveva soltanto cinque anni) — ha maltrattato al suo arrivo nella capitale dell'Ulster, Emain Macha. La selezione era severa. Eccone un esempio:

«Cathbad il druida dispensava l'insegnamento ai suoi discepoli, a nord-est di Emain: otto di questi discepoli erano capaci di scienza druidica. Uno di loro chiese al suo tutore quali fossero il segno e il presagio del giorno, se fossero buoni o cattivi. Cathbad dichiarò che un ragazzino che avrebbe preso le armi quel giorno sarebbe stato splendido e celebre, ma che la sua vita avrebbe avuto breve durata»[18].

Le versioni del *Libro Giallo di Lecan* e del *Lebor na hUidre*, meno caritatevoli, lasciano intendere che talvolta Cathbad sprecava tempo:

«Cathbad il druida era con suo figlio, Conchobar, figlio di Ness. Cento uomini scriteriati si trovavano presso di lui, per apprendere il druidismo. Tale era il numero di coloro che Cathbad istruiva»[19].

Anche il *file* Dallan Forgoll dirigeva, ogni giorno, gli studi di centocinquanta discepoli[20], ma è improbabile che questi centocinquanta ragazzi o giovani siano diventati altrettanti druidi. In ogni caso, centocinquanta è un numero convenzionale, ricorrente in tutte le enumerazioni, epiche o mitologiche.

Per quanto concerne l'equivalente druidico dell'odierno esito positivo agli esami o ai concorsi, la percentuale (otto su cento o centocin-

quanta) sembrerebbe scarsa. Nondimeno, la condizione di studente o di discepolo costituiva, già di per se stessa, una preziosa promozione sociale. Inculcando ai loro ascoltatori le nozioni essenziali, i druidi, nel contempo, si assicuravano un reclutamento qualitativo considerevole e il perpetuarsi della loro tradizione. Indubbiamente, il fatto che le leggende ci siano state rese note soltanto dopo la conversione al cristianesimo ci priva di una parte della dottrina, ma lo statuto di Cathbad rivela una notevole influenza sul funzionamento della società celtica. Il druida, educatore dei giovani, è, comunque, un caso unico nelle strutture religiose indoeuropee. Nulla di simile esiste a Roma, in Grecia, in Germania.

Laddove meno lo si aspetta, relativamente alla definizione del nome di un pesce, la pianuzza o passera di mare, nome che designa anche la madia ovvero una specie di teglia per cuocere o per arrostire, quel venerabile e insostituibile glossatore che è il vescovo Cormac ci regala, nel X secolo (se non ancora prima), un aneddoto atto a illustrare il rapporto esistente tra il *file* di alto rango e il suo discepolo. L'argomento verte sull'umiliazione inflitta a uno studente che non è ancora abbastanza versato nella lingua poetica per riuscire a capire quanto gli viene detto. Lo stile zoppica, come spesso accade nei testi molto arcaici, ma l'aneddoto è significativo:

«*Leithech*, ciò significa due cose: anzitutto, è il nome di un tipo di pesce, denominato così per via della sua larghezza e della sua sottigliezza, giacché questa sorta di pesce è assai largo, nell'oceano. *Leitech* è anche il nome della madia su cui si spiana la pasta, come disse Cruitine una volta, quando si recò presso un altro poeta con il suo servo, uno studente che aveva l'alterigia di un maestro. Cruitine stesso restò fuori e fece andare il suo servo a chiedere ospitalità nella dimora del poeta. Gli era stato offerto un ventre di porco in un calderone: il poeta si mise a conversare con lo studente [mentre preparava il pasto]. Notò la grande superbia dello studente e l'esiguità della sua intelligenza. Quando il ventre fu cotto, egli disse al cospetto dello studente: *tofotha tarr téin*, cioè "È ora di toglierlo dal fuoco", per sapere che cosa gli avrebbe risposto lo studente, poiché aveva udito Cruitine vantare le stupefacenti perfezioni dell'altro come se parlasse di se stesso. Non lo credeva vero e perciò disse *tofotha tarr téin*. Per tre volte disse *tofotha tarr téin* e lo studente non rispose una parola. Poi lo studente uscì, andò a cercare Cruitine e gli riferì le notizie, e cioè il problema posto dal poeta: *tofotha tarr téin*. "Ebbene", disse Cruitine, "quando te lo dirà ancora, rispondigli *toe lethaig foen friss ocus fris adaind indlis*, vale a dire "mettici sotto una madia e accendi una candela [per vedere se la carne è cotta]". Quando lo studente tornò a sedersi in casa, il poeta ripeté la medesima fra-

se e lo studente rispose *toe lethaig*, ecc. "Ebbene", disse il poeta, "non è certo la bocca di uno studente che ricambia con questa risposta. Chi mi ha contraccambiato è vicinissimo. Cruitine è vicino. Chiamalo dentro". Allora viene chiamato Cruitine, gli si rivolge il benvenuto, si mette altro cibo nel calderone. Piccolo fu il vanto dello studente, poiché il poeta si burlò di lui intrattenendosi con Cruitine» [21].

Con un linguaggio tanto complicato per una cosa così semplice come la cottura di un pezzo di carne, si può pensare che razza di discussioni si facessero su argomenti anche solo un poco più impegnativi. Il pensiero va, parimenti, alle metafore complicate ed ellittiche dei bardi gallesi medioevali, le cui opere non erano — e non sempre sono — alla portata del primo venuto [22].

Il rapporto tra il *file* e il suo discepolo, strettamente personale, facilita, come accade in India, un insegnamento di tipo intensivo e profondo, destinato ad essere assimilato in tempi lunghi. Talora gli allievi ritornano dal maestro, poiché ritengono di non saperne abbastanza: questo è uno degli aspetti dell'insegnamento dei druidi:

«Adnae, figlio di Uthider, delle genti del Connaught, era dottore d'Irlanda in scienza e poesia. Aveva un figlio, Nede. Costui andò a imparare la scienza in Scozia presso Eochu Echbel e restò presso Eochu finché non fu versato nella scienza [...].
Ed Eochu gli disse: "Ora va' a casa tua: le nostre due scienze non possono dimorare nello stesso posto, giacché l'illuminazione della scienza mostra che tu sei dottore in conoscenza".
Allora Nede partì e assieme a lui partirono i suoi tre fratelli, cioè Lugaid, Cairbre, Cruttine. Strada facendo trovarono una digitale. Uno di loro disse: "Perché si chiama digitale?". Poiché non lo sapevano, ritornarono da Eochu e restarono un mese presso di lui. Si rimisero in viaggio. Trovarono una canna. Dato che non sapevano perché essa si chiamava così, ritornarono dal loro tutore. Trascorso un altro mese, lo lasciarono. Trovarono uno stelo di sanicola. Dato che non sapevano perché esso fosse chiamato stelo di sanicola, ritornarono da Eochu e restarono ancora un mese presso di lui» [23].

Questo tenace bisogno di onniscienza giustapposto a un incessante, umile studio ha contrassegnato tutto il Medio Evo irlandese. La scrittura rimane estranea alla trasmissione di questo insegnamento e, a tale proposito, è opportuno richiamarsi alle constatazioni di Cesare sulla scienza e sulla pedagogia dei druidi:

«Vengono anche trattate e insegnate ai giovani molte questioni sugli astri e i loro movimenti, sulla grandezza del mondo e della terra, sulla natura, sulla essenza e sul potere degli dèi»[24].

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978^2, p. 227)

Tale è lo stato del druidismo al culmine della sua potenza o, piuttosto, della sua efficacia: gli studi druidici comprendono tutti i settori dello scibile. Ancor oggi il periodo degli studi dura, approssimativamente, venti anni, se si sommano gli anni dell'istruzione elementare, di quella secondaria e di quella superiore. È lecito pensare che una simile durata comportasse spese ingenti, limitando il reclutamento alle famiglie agiate, giacché l'insegnamento gratuito rispecchia un'idea che non è né antica né medioevale. Ma una cosa è certa: non si diventava druida in un baleno, semplicemente per effetto di una magia iniziatica. Occorreva impegnarsi a fondo nell'apprendimento.

Dopo la conquista della Gallia, nonostante le scuole romane, forse non si verificò un cambiamento rapido. Pomponio Mela, che scriveva intorno alla metà del I secolo d.C., un'ottantina d'anni dopo Cesare, ripete le notizie fornite dal proconsole, aggiungendovi soltanto quella relativa alla segretezza con cui è impartito l'insegnamento:

«Insegnano molte cose ai nobili della Gallia, segretamente e nell'arco di un ventennio, sia in fondo a caverne sia in boschi solitari»[25].

Era ancora una realtà? Questa segretezza è stata interpretata come conseguenza della persecuzione romana dopo gli editti di Tiberio e di Claudio. Ma l'interdizione è stata veramente accompagnata e seguita da una persecuzione analoga a quella di cui dovevano essere vittime, due secoli più tardi, i Cristiani? V'è, a dir poco, ragione di dubitarlo. Comunque, l'argomento esula dai nostri interessi, giacché obbligherebbe a porre il problema della causa della scomparsa dei druidi dalla Gallia. Ma non è detto che la segretezza dell'insegnamento sia stata un segno o una prova di clandestinità, poiché un insegnamento basato su criteri qualitativi non ammette un ascoltatore qualunque. Ancora, nell'Irlanda medioevale, la lingua dei *filid* è rinomata per il suo ermetismo e per la sua difficoltà[26]. Il druida è, per natura e per funzione, diverso dagli altri uomini: è normale che il suo insegnamento sia dispensato lontano dalla folla. Il testo di Pomponio Mela induce a pensare, piuttosto, ai *remotis lucis* («boschi lontanissimi») menzionati da Lucano nella *Farsa-*

glia (I, 452-453). Anche l'irlandese Cathbad insegna fuori Emain Macha, «al nord-est» (*anairtuaid*) dicono i testi. Ancora più preciso è il *Dialogo dei Due Saggi*, che situa a nord di Emain (*fri Emain atuaid*) il luogo dove insegna il *file* Ferchertne[(27)]. Occorre notare che le scuole druidiche sono esistite ancora a lungo in Irlanda, sotto la direzione ufficiale dei *filid*, trasformati in educatori di professione[(28)]. I nobili seguivano le lezioni dei gradi inferiori della scuola e studiavano diritto, genealogia e versificazione[(29)].

Ripetiamo che questo insegnamento forma, verosimilmente, una componente importante della funzione sacerdotale, ma che il sacerdozio non si esaurisce in esso. Analoga osservazione va fatta, in termini ancor più recisi, circa la 'filosofia' (né il termine né la materia sono propriamente celtici), che è soltanto un settore dell'insegnamento a cui si è voluto limitare, a torto, l'intera funzione del druida[(30)]. Il fatto che le principali fonti latine (tranne Cesare) non usino per i druidi il termine *sacerdos* non prova in nessun modo che costoro non fossero sacerdoti. Orbene, in che cosa consisteva l'insegnamento? Su quali materie verteva? Come veniva attuato? I testi insulari rispondono soltanto parzialmente a tali interrogativi, dato che tutto il settore speculativo e 'metafisico', matematico e scientifico, è scomparso e, oltre a ciò, il cristianesimo, con la scrittura, ha modificato profondamente i processi di acquisizione del sapere.

Si può così ritenere, in linea di massima, che ogni druida insegni la sua specialità, proprio come il giurista insegna diritto e il medico medicina. Certamente sono esistite scuole specializzate in tale o in talaltra disciplina. Tuttavia il ruolo, proprio dei druidi, di educatori dei giovani, ha colpito, per la sua eccezionalità, sia gli antichi sia i moderni[(31)]. Come attingere informazioni sui principî e sui metodi di siffatto 'corpo insegnante', che non assomiglia a nulla di noto, né nella nostra epoca né nell'antichità? Occorre rileggere, una volta ancora, Cesare (*BGall.* VI, 14):

> «Da loro, a quanto pare, debbono imparare a memoria un gran numero di versi» (*magnum ibi numerum versuum ediscere dicuntur*).

D'Arbois de Jubainville ha scritto sulla scorta di questa breve frase — la più concisa e valida mai scritta sulla pedagogia celtica — che i discepoli dei druidi imparavano «manuali in versi»[(32)]. Il termine 'manuale' è inesatto. È più probabile, se non, addirittura, certo, che l'insegnamento versificato attinente a tutte le materie fosse, nella sua forma

memorizzata, fissa, un condensato, un compendio delle conoscenze basilari che era importante avere o, meglio, non dimenticare mai. In epoca successiva, nell'Irlanda medioevale, sono stati redatti 'trattati' alla maniera latina. Ciò che s'intravede o s'indovina, al barlume di qualche allusione e, soprattutto, di talune formulazioni irlandesi, per esempio nell'arcaico *Glossario di Cormac*, sono brevi aforismi, detti concisi, frasi o metafore, nel contempo immaginose e invariabili, che l'allievo era in grado di comprendere e di ricordare soltanto dopo aver ascoltato il commento esplicativo nonché, eventualmente, l'esegesi. Si è molto vicini alle formule indiane dei *brahmana*.

Quanto alla materia dell'insegnamento, a essa Cesare dedica poche, concise righe su cui non si mediterà mai abbastanza:

> «Il principale loro insegnamento è l'immortalità dell'anima e la sua migrazione, dopo la morte, da un corpo all'altro; essi ritengono che questa dottrina, eliminato il timore della morte, sia il più grande incitamento al valore. Vengono anche trattate e insegnate ai giovani molte questioni sugli astri e i loro movimenti, sulla grandezza del mondo e della terra, sulla natura, sulla essenza e sul potere degli dèi».
>
> (Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978², p. 227)

Vedremo in seguito, nel quinto capitolo, le indicazioni dottrinali desumibili da questo testo. Nel frattempo, le materie insegnate vengono enumerate disordinatamente, ma con grande precisione:

— ***astronomia*** (*de sideribus atque eorum motu*). D'Arbois de Jubainville, nostro unico predecessore in proposito, ha ben visto che «questo studio aveva anche un lato pratico, vale a dire la determinazione del calendario»[(33)]. Esso si prefiggeva non solo di determinare il tempo e l'accordo tra ciclo solare e ciclo lunare, ma, con ogni certezza, intendeva anzitutto regolare con precisione il calendario per datare correttamente le feste e stabilire i giorni fasti e quelli nefasti. Si pensi al testo di Plinio (*HN* XVI, 249), che descrive la raccolta del vischio e il sacrificio dei tori (v. capitolo I, p. 23) e ancor più, specialmente adesso, al calendario di Coligny, che la ricerca contemporanea, malgrado numerosi studi, non spiegherà così presto. A ciò s'aggiunga la necessità di osservare le stelle al fine di predire e di divinare. Ciò presuppone talento ed estese conoscenze matematiche.

— ***cosmogonia*** e ***cosmologia*** (*de mundi ac terrarum magnitudine*): seguendo Cesare alla lettera, d'Arbois de Jubainville ha inteso «geogra-

fia e cosmografia». Più probabilmente si trattava di geografia sacra, volta a spiegare il mondo degli uomini e degli dèi rispetto a un centro sacro e in funzione della dottrina delle origini (v. *infra* capitolo V). Pur senza escludere, evidentemente, conoscenze empirico-pratiche estese e precise, non bisogna soprattutto pensare a una geografia fisica e politica del tipo moderno.

— ***fisiologia*** (*de rerum natura*): la parola *physiologia*, termine greco e non latino, è usata da Cicerone (*De divinatione* I, 41,90) riguardo al druida gallico Diviziaco. Cesare si limita a dire «circa la natura delle cose», espressione questa arbitrariamente interpretata da d'Arbois de Jubainville come «filosofia». Per altro va distinta da questa fisiologia, intesa come una scienza della natura (che conduce alla divinazione), la ἠθικὴ φιλοσοφία «filosofia morale» menzionata da Strabone (IV, 4): quest'ultima è una definizione alquanto generica, al pari delle *quaestiones occultarum rerum altarumque* che stuzzicano, senza soddisfarla, la curiosità del lettore di Timagene (in Ammiano Marcellino XV, 9,8), Purtroppo non v'è il minimo indizio di quelle che oggi chiameremmo le attività 'scientifiche' dei druidi. Le generiche informazioni irlandesi sulla medicina druidica, magica, cruenta e vegetale, costituiscono il nostro unico mezzo d'approccio. Per il resto, è lecito pensare a una sorta di alchimia, discretamente diversa da quella dei 'cercatori d'oro' medioevali.

— ***teologia*** (*de deorum immortalium vi ac potestate*). Il termine «teologia» si deve a d'Arbois ed è approssimativo. Cesare dice soltanto «sulla natura e sul potere degli dèi immortali». Non si tratta affatto di 'teologia' nel senso attuale, cristiano, del termine, ma piuttosto, con ogni probabilità, dei rapporti esistenti tra gli dèi, intesi come 'principî' superiori, e dei rapporti che tali dèi intrattengono con gli umani: aspetto questo che rappresenta l'unico, vero motivo d'interesse della religione. Essendo il 'dogma' necessariamente sconosciuto, sarebbe più opportuno parlare di 'dottrina'. Nel quinto capitolo verranno esaminati i punti essenziali: l'immortalità dell'anima, la concezione della scrittura, l'Altro Mondo e le origini iperboree. Va da sé, altresì, che tutto quanto si sa è desunto da dati impliciti e comparativi, giacché l'Irlanda non ha tramandato nessun testo speculativo.

D'Arbois de Jubainville aggiunge una materia, la storia, non menzionata da Cesare, e ascrive a questa disciplina, che non ha nulla di celtico, i dati leggendari sull'origine dei Galli, tràditi nell'opera di Timage-

ne. Tali dati non sono storici: sono analoghi a quelli del *corpus* mitologico irlandese relativi alle origini dei Tuatha Dé Danann (v., più particolareggiatamente, il quinto capitolo). Ma d'Arbois dimentica altre discipline cui Cesare — che non scende nei particolari — non accenna nemmeno minimamente: la poesia, la musica, la grammatica, l'eloquenza. Infine, suscita stupore che d'Arbois, uno dei primi studiosi europei ad aver condotto un'indagine scientifica sulle leggi irlandesi, abbia dimenticato il diritto. Infatti i trattati giuridici irlandesi non sono semplici e le giurisprudenze risultano particolarmente numerose e sottili. Se lo stesso avveniva anche in Gallia, allora occorreva proprio un insegnamento approfondito e prolungato per consentire ai giovani o ai futuri giuristi di familiarizzare con la materia della loro professione.

Un ultimo particolare concerne la durata dell'insegnamento e l'età degli aspiranti e degli studenti. Cesare afferma che gli studi si protraevano per venti anni. Senza dubbio questa è la durata minima dell'intero corso. Ma certo i primi gradi, come pure la dignità sacerdotale per coloro che dovevano percorrere l'*iter* sino in fondo, potevano essere raggiunti molto prima. Tipico è il caso dell'irlandese Nede che, per la disputa accademica, deve appiccicarsi una barba posticcia al mento (v. *supra*, pp. 63-64). Resta oscuro donde d'Arbois abbia desunto che il 'sistema' druidico si sarebbe imposto (come?) al clero cristiano con sacerdoti di venticinque anni[(34)]. Ma è un dato acquisito che l'insegnamento organizzato costituisce una caratteristica del mondo celtico[(35)].

II. Il sacerdozio e le specializzazioni

Esaminata alquanto diffusamente la funzione didattica dei druidi, ne abbiamo constatato l'importanza. Ma quanto attiene all'insegnamento è connesso — come abbiamo intravisto — intimamente e particolarmente con lo sterminato materiale delle conoscenze e del sapere druidici. Quindi, dobbiamo precisarne ulteriormente, nelle prossime pagine, basandoci soprattutto su documenti irlandesi, gli aspetti diversi in discipline e in tecniche che costituiscono altrettante specializzazioni interne della classe sacerdotale celtica.

Nella sua storia dai contorni mitici, tardivamente evemerizzata, l'Irlanda non ci ha lasciato nessun chiaro esempio dell'influenza politica dei druidi, se non, forse, sotto forma d'interventi motivati da interessi per-

sonali. Ma è assodato che in Gallia (v. cap. I) il principale interlocutore di Cesare è stato un druida, Diviziaco.

Secondo Cesare, lo stesso Diviziaco si era recato, qualche anno prima, a chiedere aiuto al Senato romano contro i Sequani, alleati dei Germani [36]. Ciò non basta per sostenere che la Guerra Gallica è stata indirettamente provocata dai druidi, ma una cosa è certa: il desiderio di Diviziaco venne esaudito da Cesare oltre ogni previsione dell'Eduo. È vero che Cesare — come abbiamo già detto nel capitolo precedente — non si è mai interessato a Diviziaco in quanto druida; è vero, altresì, che quest'ultimo, dal momento in cui non svolge più il ruolo principale — e particolarmente consono a un druida — di mediatore o d'intermediario tra Cesare e il governo (o le fazioni) degli Edui, non viene più menzionato nel *De Bello Gallico*. Nondimeno, l'accentramento e la divisione difettosa dei poteri politici e religiosi in una società travagliata da una gravissima crisi mostrano che nulla poteva avvenire senza i druidi [37]. Del resto, il confronto tra Cesare e Cicerone si rivela di grande utilità: la definizione che ne scaturisce è globale e perentoria: druida è chiunque, presso i Celti, si occupi di questioni religiose ed erudite. Pertanto, se gli indovini (*vates*) — il nome irlandese dei quali (*faith*) è sinonimo di poeta (*file*) [38] — fossero stati inferiori ai druidi, sarebbe difficile comprendere perché un personaggio influente, definito esplicitamente «druida» da Cicerone, fosse pago di essere considerato dai Romani alla stregua di un indovino. Evidentemente ci sono anche altre prove, interne, ma questa è degna di nota, perché fornita da una fonte latina.

La conversione al cristianesimo ci ha privato di una considerevole quantità di particolari (come minimo, quasi tutto il rituale!), ma è tipico che l'Irlanda abbia posto sullo stesso piano le diverse branche sacerdotali, attribuendo a tutte loro senza distinzioni il colore sacro, il bianco [39]. La prima testimonianza viene dal continente ed è arcinota: è fornita dal racconto di Plinio il Vecchio sulla raccolta del vischio:

> «Il sacerdote, vestito di bianco, sale sull'albero, taglia il vischio con un falcetto d'oro e lo raccoglie in un panno bianco».
>
> (Traduz. it. di A. Ragosti, R. Centi, F.E. Consolino, A. Cotrozzi, F. Lechi, A. Perutelli, Einaudi, Torino, 1982-1988, vol. III, 1, p. 515)

Le altre vengono dalle isole; una di esse è, teoricamente, coeva alla conversione dell'Irlanda al cristianesimo. Può sorgere il sospetto che es-

sa rispecchi un abbellimento agiografico, ma il dato relativo al colore è autentico:

«Una grande folla di druidi s'era riunita intorno al primo druida, di nome Recrad, che volle uccidere san Patrizio. Ed egli venne verso di loro, assieme a nove druidi rivestiti di candide vesti» (40).

Le testimonianze che seguono sono mitiche, a partire da quella riguardante il druida irlandese Mog Ruith («Servo della Ruota»), il quale, accorrendo in soccorso degli abitanti del Munster, enumera tutto quanto dovrà essergli corrisposto in cambio di tale impresa:

«Cento vacche della soccida, dal manto splendente e bianco, ricche di latte; cento maiali ingrassati a dovere; cento buoi forti e lavoratori; cento cavalli da corsa; cinquanta tuniche belle, bianche e morbide; inoltre la figlia del secondo signore dell'est, oppure quella del primo dopo di lui, per farmi avere dei figli» (41).

Poi è la volta di un personaggio che è poeta e guerriero a un tempo, Ferchertne:

« "Gente altera", disse Ailill, "e chi sono, Fergus?". "In verità, io lo so", disse Fergus, "sono uomini d'arte degli Ulati schierati attorno a Ferchertne, e l'uomo bianco che esegue i numerosi giochi d'arme che hai visto è il dottore degli Ulati, Ferchertne. Quando egli satireggia, laghi e fiumi calano davanti a lui; quando elogia, si gonfiano" » (42).

«Ferchertne, figlio di Coirpre, figlio di Iliag, è l'uomo bianco e lucente che esegue giochi d'armi sopra di loro. È il re-poeta fra i re dei poeti degli Ulati e vigila sulla retroguardia di Conchobar quando questi va nelle terre dei suoi nemici. Se qualcuno desidera intrattenersi con il re, non lo può fare se, prima, non si è rivolto a quest'uomo» (43).

L'ultimo esempio rifulge di candore sacerdotale:

«Davanti a loro, a oriente, là fuori», disse Crom Deroil, «ho visto un'altra compagnia. Un uomo soave, anziano, bianco-grigio, marcia in testa. Indossa un mantello bianco splendente, con bordi d'argento candidissimo. Una bella, bianchissima tunica gli avvolge le membra. Porta sotto il mantello un pomo di candido argento; una bacchetta di bronzo all'altezza della spalla. La sua voce ha la dolcezza di una melodia. La sua parola è fortissima e chiarissima [...]. Quest'uomo è il druida-storico dell'Ulster, il grande Sencha, figlio di Ailill, figlio di Maechlog, di Carnmag degli Ulati, l'uomo più eloquente della terra, colui che pacifica l'esercito degli Ulati. Egli po-

trebbe pacificare gli uomini del mondo, da oriente a occidente, con tre parole azzeccate [...] »[44].

D'altronde tale persistenza del bianco druidico e sacerdotale è tanto più arcaica e significativa ove si consideri che — a eccezione di pochi, arcaici casi in cui è usato il rosso guerriero — l'Irlanda medioevale non ha quasi più mantenuto, nella sua letteratura, il simbolismo funzionale dei colori indoeuropei[45].

L'Irlanda abolisce sovente la distinzione lessicale interna tra *druid* e *file*, non per negligenza o per ignoranza, ma perché i trascrittori hanno ancora coscienza della sinonimia dei termini. Il medesimo testo menziona una prima volta con il nome *filid* e una seconda volta con il nome *druidi*, a qualche riga di distanza, gli ambasciatori scelti dagli Ulati per negoziare la pace con il re supremo:

«Allora i tre poeti (*filid*) partirono: fu detto loro di richiedere il risarcimento per la morte del padre a nome di Conchobar e di stipulare la pace con Fergus: a costui dovevano essere concessi la metà orientale, il diritto di successione al regno sulla provincia, la porzione dell'eroe, i suoi privilegi ereditari a Emain e un letto dalle colonne d'oro. I druidi vennero con queste proposte e furono ricevuti nella tenda del re d'Irlanda. Fu chiesto loro che notizie portassero ed essi fecero il loro discorso dall'inizio alla fine. Eochaid disse che avrebbe pagato a Conchobar il risarcimento della morte di suo padre: due 'trenta centinaia' di Bregh na Boinne, sua figlia stessa in sposa, la metà della Dimora di Mezzo e la carica di padre adottivo del re supremo. Fatte a Fergus le condizioni suddette, gli venne dato il territorio che andava da Tuaidh Inbhir sino alla Spiaggia di Baile, figlio di Buan»[46].

Brigit, figlia del dio-druida Dagda, è detta anche «poetessa e druidessa» (*banfili 7 bandrui*) dal *Dindshenchas di Rennes* riguardo a una vendetta, al termine della quale ella ordina pianti e gemiti. In tale circostanza ella svolge la funzione che normalmente le compete, giacché del lamento funebre sono sempre incaricati i *filid*, dei quali Brigit è patrona:

«Dopo questo, in capo a tre giorni, Uillend fu ucciso nella battaglia di Cuilliu, per mano di Mac Gréne che voleva vendicare Manannan. Tuttavia Mac Gréne fu ucciso da Amergin nella battaglia di Tara per vendicare Uillend. Allora Brigit, la poetessa e la druidessa, figlia di Eochaid Ollathir, ordinò pianti e lamentazioni per i morti e, all'occorrenza, gemiti»[47].

Stando a quanto afferma Diodoro Siculo, i «filosofi» si differenziavano dagli indovini anzitutto per via del sacrificio e della teologia (benché tutti i «druidi», senza distinzioni di categoria o di specializzazione, abbiano diritto di compiere sacrifici). Sono già stati citati i due principali autori che hanno scoperto, pur senza comprendere a fondo il problema, le suddivisioni interne della classe sacerdotale.

Il ruolo del bardo gallico e le modalità essenziali del suo rapporto con il sovrano vengono descritti con notevole acribia da due frammenti greci. Uno è di Posidonio di Apamea (citato in Ateneo 152 d IV, 37 = *FGH* III, 260 F25 Müller); risale al I secolo a.C., all'epoca lontana dell'indipendenza gallica:

> « (Posidonio [...] dice che) questo principe (Luernio, padre di Bituito), per guadagnarsi il favore della moltitudine, percorrendo sul carro le campagne in lungo e in largo, gettava oro e argento alle miriadi di Celti che gli stavano alle calcagna. Talora faceva recintare uno spiazzo esteso dodici stadi quadrati, dove venivano allestiti tini di bevande costosissime e cibi in quantità tale che, per molti giorni, chiunque poteva entrare liberamente nel recinto e servirsi delle leccornie quivi imbandite ed elargite in continuazione a tutti. Una volta che questo medesimo principe aveva organizzato un grande banchetto, in un giorno prefissato, un poeta di questi barbari era arrivato in ritardo. Egli si recò al cospetto di Luernio con un canto in cui celebrava la sua grandezza, ma lamentandosi del ritardo di cui sopportava le dolorose conseguenze. Divertito dai suoi versi, il principe chiese una borsa d'oro e la lanciò al bardo che correva a fianco del suo carro: il poeta la raccolse e fece udire un nuovo canto, dove diceva che le tracce lasciate sulla terra dal carro del principe erano solchi da cui scaturivano oro e benefici per gli uomini».

Il secondo passo è tratto dalla *Storia Romana* (IV, 12) di Appiano di Alessandria che, scrivendo intorno al III secolo d.C., riferiva avvenimenti accaduti trecento anni prima:

> «Essendo i Salii stati vinti dai Romani, i capi di questo popolo si rifugiarono presso gli Allobrogi. I Romani chiesero l'estradizione. Avendo gli Allobrogi opposto un rifiuto, essi inviarono una spedizione guidata da Gneo Domizio. Allorché questo generale stava per lasciare il territorio dei Salii, un ambasciatore di Bituito, re degli Allobrogi, si presentò al suo cospetto con un sontuoso equipaggiamento: era scortato da guardie riccamente vestite e da cani. In questo paese i barbari hanno anche una scorta di cani. Lo seguiva un poeta che, in una poesia barbara, cantava il re Bituito, poi gli Allobrogi, poi perfino l'ambasciatore, la loro nascita, il loro coraggio, le loro ricchezze. È anche e soprattutto per questa ragione che i più eminenti tra gli ambasciatori si fanno accompagnare da simili personaggi».

Nel testo di Posidonio è messa in risalto la nozione della magnanimità regale, esercitata in banchetti estremamente simili a quelli dell'Irlanda leggendaria. Soprattutto essa viene messa alla prova nell'aneddoto conclusivo, nei confronti di un bardo che obbedisce all'obbligo principale impostogli dalla sua professione: l'eulogia del proprio sovrano, visto nel suo aspetto di dispensatore e di equilibratore, di garante della prosperità (va sottolineato che il bardo, pur non essendo ambasciatore, parla prima di quest'ultimo). Il testo di Appiano conferma e amplia la materia e le possibilità d'impiego dell'eulogia, secondo una formula davvero notevole sul piano funzionale:

— ***nascita*** (γένος),
— ***coraggio*** (ἀνδρείαν),
— ***ricchezza*** (περιουσίαν).

Un sovrano irlandese che intendeva essere magnanimo con i poeti sarebbe stato, in epoca più tarda, rispettato assai meno di Luernio e di Bituito, considerando le sue intenzioni:

> «Feircheas, figlio di Coman Eigeas, per ordine di Cormac, figlio di Art, uccise Mac Con con la lancia chiamata Ringcne, mentre egli era con le spalle addossate a un pilastro, a Goirt-an-Oir, accanto a Deargraith a Magh Feimhean a occidente di Ath na gCarbad, in procinto di distribuire oro e argento ai poeti e ai dottori»[48].

Ma, si tratti di druidi o di bardi, la descrizione antica della classe sacerdotale celtica è coerente, per quanto sommaria essa sia, e non è superfluo sottolineare che vi si ritrovano sempre e assai agevolmente elementi concordanti con le testimonianze irlandesi. Per riassumere quanto precede:

— ***I druidi sono sacerdoti.***
— ***I vati sono specialisti della divinazione.***
— ***I bardi si occupano di letteratura e di poesia.***

D'altra parte, il sacerdozio è completo poiché tra le prerogative dei druidi rientrano:

1. I tre aspetti religiosi definiti da Cesare:
   — ***teologia e speculazione metafisica*** (*de rebus divinis*);
   — ***sacrifici*** (*sacrificia publica ac privata*);
   — ***culti, riti e pratiche disparate*** (*religiones*).

2. La funzione didattica con la trasmissione della dottrina tradizionale.
3. La funzione di giudice e, *ipso facto*, quella di consigliere del potere politico, il quale collabora al mantenimento della coesione sociale, non sul piano regale, come equilibratore e dispensatore di benefici, ma sul piano sacerdotale, come intermediario tra gli dèi e gli uomini[(49)].

Eccettuata la funzione didattica, già descritta parlando della gerarchia e dell'insegnamento, esamineremo ora particolareggiatamente le principali specializzazioni funzionali.

1. Sacrifici e sacrificatori

Il termine che designava il sacrificio cruento o immolazione ci è ignoto. Gli Irlandesi convertiti al cristianesimo hanno, ovviamente, omesso nei loro testi qualunque accenno a esso. Ma l'immolazione non è l'unica forma di sacrificio e potrebbe darsi che la parola celtica indicante l'offerta sacrificale ovvero oblazione sia un termine generico. Con ogni probabilità è una parola antica, usata nei testi per rendere nella sua interezza il significato del latino *sacrificium*. Ha un significato marcatamente precristiano nella glossa di San Gallo 56b, 7: *.i. nomen dolestur chorthon bis ocedpartaib dodeib* «vale a dire il nome di un vaso a fondo arrotondato che serviva per i sacrifici agli dèi»[(50)]. *Idpart, idbart, edpart* (l'ortografia medioevale irlandese è spesso oscillante) è sopravvissuto nel vocabolario cristiano, subendo la medesima evoluzione semantica del latino *offerenda*, di cui esso è l'equivalente stretto, in britannico e in goidelico, per indicare la messa: *idpairt choirp Crist* viene usato per tradurre *Eucharistia mysteria* nelle vite latine dei santi irlandesi[(51)], mentre l'antico-gallese *aperth*, plurale *aperthou*, glossa il latino *muneribus, sacra et victima* in un manoscritto dell'*Ars amatoria* di Ovidio del IX secolo[(52)]. Tuttavia va precisato, a scanso di equivoci, che *adpert* letteralmente significa «ciò che si porta» e null'altro. Devono essere esistiti termini specifici designanti i sacrifici per immolazione, per cremazione, per cruentazione, per soffocamento, per affogamento, per impiccagione, per inumazione. L'uso di *adpert* per designare fatti religiosi precristiani descritti *a posteriori* tende a provare non tanto l'estrema arcaicità di questo termine (il che è indubitabile), quanto, più semplicemente, la persistenza del suo significato originario. Quindi la ricostruzione di d'Arbois

de Jubainville **ate-berta* (o, piuttosto, **ati-od-berta*) presenta un interesse puramente teorico, se si eccettua l'etimologia: tutto il lessico religioso incompatibile con le nozioni cristiane è stato occultato, quando, addirittura, non è svanito senza lasciare traccia. Nondimeno, grazie al cristianesimo, che l'ha adottato per i suoi usi tipici, conosciamo il termine celtico fondamentale designante il sacrificio.

Ciò spiegato, ci mancano, in Irlanda non meno che in Gallia, i termini tecnici indicanti i diversi tipi di sacrificio. È un motivo sufficiente per astenerci da qualsiasi lungo commento. Inoltre, si dovrebbe fare una distinzione, tutt'altro che facile, tra i sacrifici reali, storicamente documentati, quelli connessi con uno schema o con un soggetto mitico, e, infine, quelli che rispecchiano soltanto un intento denigratorio.

Non verrà nemmeno considerata l'ipotesi che i druidi, sacerdoti di una religione, non abbiano praticato sacrifici: una religione senza sacrifici resta altrettanto inconcepibile quanto una religione senza simboli. Ciò va ascritto al fatto che il rito, minuzioso, regolato, è indispensabile alla mera sopravvivenza del culto: esso mantiene l'equilibrio cosmico e consente alla società umana di purificarsi e di restare in vita. Si può muovere un'unica obiezione rilevante e cioè che il sacrificio umano è stato, indubbiamente, assai raro nel 'vissuto religioso'. In tutta la letteratura medioevale irlandese non ricorrono più di due o tre esempi, in parte suscettibili di confronto con la Gallia; va da sé che le morti causate da eventi bellici (massacri di feriti e di prigionieri, suicidi collettivi dopo una sconfitta) non devono essere contati come sacrifici umani[(53)].

Il testo fondamentale è quello di Cesare (*BGall.* VI, 16):

> «I Galli sono molto dediti alle pratiche religiose, perciò quelli che sono gravemente ammalati o si trovano in guerra o in pericolo, fanno sacrifici umani o fanno voto di immolarne e si servono dei druidi come esecutori di questi sacrifici: essi credono, infatti, che gli dèi immortali non possano essere soddisfatti se non si dà loro, in cambio della vita di un uomo, la vita di un altro uomo; fanno, perciò anche sacrifici ufficiali di questo genere. Certe popolazioni costruiscono statue enormi, fatte di vimini intrecciati, che riempiono di uomini vivi ed incendiano, facendoli morire tra le fiamme. Credono che cosa più gradita agli dèi sia il sacrificio di coloro che sono sorpresi a rubare, rapinare o commettere qualche altro delitto; ma quando mancano costoro, sacrificano anche degli innocenti».
>
> (Cfr., in parte, la traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978², p. 227)

Andrà integrato con Strabone (*Geogr.* IV, 5):

«I Romani posero fine a queste usanze, nonché ai sacrifici e alle pratiche divinatorie contrastanti con le nostre istituzioni. Così un uomo era stato consacrato agli dèi, lo si colpiva alle spalle con una spada da combattimento e si divinava il futuro a seconda delle convulsioni dell'agonizzante. Non si praticavano mai sacrifici senza l'assistenza dei druidi: così talora uccidevano le vittime a colpi di frecce, o le crocifiggevano nei loro templi o, ancora, fabbricavano un colosso di fieno e di legno, v'introducevano animali domestici e selvatici di ogni tipo assieme a degli uomini e vi appiccavano fuoco».

Ed ecco Diodoro Siculo (V, 31):

«Essi sono — è una conseguenza della loro natura selvaggia — di un'empietà mostruosa nei loro sacrifici. Così, tengono imprigionati i malfattori per un periodo di cinque anni e poi, in onore dei loro dèi, li impalano e ne fanno degli olocausti, aggiungendo a essi molte altre offerte, su immense pire appositamente preparate. Trasformano anche i prigionieri di guerra in vittime per onorare i loro dèi. Alcuni usano allo stesso modo gli animali catturati in guerra. Li uccidono unitamente agli uomini o li bruciano, o li fanno perire con altri supplizi».

In Irlanda non si reperiscono tracce veramente concrete di siffatti sacrifici umani così spesso imputati ai druidi. La conversione al cristianesimo ha eliminato tutto o quasi tutto dalle nostre fonti. Come ha osservato d'Arbois de Jubainville: «I sacrifici, la cui celebrazione costituiva la principale funzione dei druidi, erano inconciliabili con la pratica del cristianesimo» [54]. In ogni modo, il druida che sacrifica una vittima umana su un dolmen è frutto di pura immaginazione[55].

Autonomamente e diversamente da tale iconografia, abbiamo ormai, grazie a una recente ricerca, idee più chiare in merito ai riti sacrificali, descritti alla rinfusa dagli autori antichi e ripartibili nei tre livelli funzionali:

- ***incruento al livello sacerdotale (sacrificio per mezzo degli elementi, senza uso di armi)*** : ***impiccagione, crocifissione, immersione, cremazione, inumazione;***
- ***cruento al livello guerriero*** : ***uccisione con la spada, con la lancia o con qualsiasi altra arma;***
- ***liquido e vegetale al livello della terza funzione produttrice*** : ***oblazione e libagione.***

Beninteso, tutti e tre i livelli coinvolgono i druidi, incaricati dell'adempimento e del controllo del rito[56].

Sappiamo già che san Patrizio è il principale responsabile dell'esiguità delle informazioni concernenti tutto il settore dottrinale e rituale, fatta qualche eccezione, del paganesimo irlandese. Ecco come s'esprime un monaco:

«Veneriamo san Patrizio, apostolo-principe d'Irlanda. Mirabile è il suo nome glorioso, è un fuoco che battezza le nazioni. Egli si batté contro i druidi dal cuore indurito. Schiacciò gli orgogliosi con l'aiuto datogli dal cielo candido e purificò l'Irlanda dalle verdi pianure della grande stirpe. Invochiamo Patrizio capo degli apostoli. Il suo giudizio ci ha liberato dalla condanna e dall'iniquità degli oscuri demoni»[57].

Per altro questa preghiera rappresenta più un esercizio di stile laudativo che un'informazione sui druidi, giacché costoro non scomparvero completamente quando apparve san Patrizio: al tempo del re supremo Domnall hUa Néill (morto nel 978), essi esistevano e usavano ancora tutti i procedimenti divinatori contro cui il santo s'era scagliato[58].

Non si parla dei druidi nel fondamentale episodio in cui il cristianesimo, secondo i canoni agiografici, trionfa su un culto sanguinario:

«A Mag Slecht sorgevano un certo idolo, ornato d'oro e d'argento, e dodici dèi di rame, collocati a lato e di fronte all'idolo. Il re e tutto il popolo adoravano questo idolo in cui si celava un perfido demonio che dava responsi al popolo; per questo motivo essi lo adoravano come un dio. Intento a evangelizzare nei dintorni, san Patrizio arrivò nella pianura dove era stato alzato l'idolo e, levando alta la destra, minacciò di abbatterlo con un colpo del 'bastone di Gesù' (la sua croce episcopale). Ma il demonio che stava nell'idolo, temendo san Patrizio, girò la pietra a destra, e il segno della croce resta ancora sul lato sinistro; tuttavia la mano del santo non lasciò la croce. La terra inghiottì anche gli altri dodici idoli fino alla testa e questo è tutto quanto ne resta a memoria di questo miracolo. Ma il demonio, che aveva abitato a lungo nell'idolo e ingannava gli uomini, uscì per ordine di san Patrizio. Quando la gente, con il suo re Loegaire, lo vide, ebbe paura e pregò san Patrizio di ordinare a quest'orribile mostro di allontanarsi dal suo cospetto. San Patrizio gli ordinò di andarsene negli abissi. Allora tutti resero grazie al Dio onnipotente che s'era degnato di liberarli per mezzo di san Patrizio dalla potenza delle tenebre»[59].

Secondo il pio agiografo gli Irlandesi sacrificavano a quest'idolo ormai privo di ogni spiritualità:

«Mag Slecht, donde deriva il nome? Non è difficile. Colà sorgeva l'idolo regale d'Irlanda, e cioè Crom Cruaich, e attorno a esso dodici idoli di pietra. Esso era d'oro e fu il dio di tutti i popoli che avevano conquistato l'Irlanda fino all'avvento di san Patrizio. A esso si offrivano i primogeniti di ogni figliata e i primi rampolli di ogni clan. Alla sua volta venne Tigernmas, figlio di Follach, re d'Irlanda, a Samain assieme agli uomini e alle donne d'Irlanda per adorarlo: e si prosternarono tutti davanti a esso. Le sommità delle loro fronti, le cartilagini dei loro nasi, le estremità delle loro ginocchia, le punte dei loro gomiti si sbriciolarono, tanto che tre quarti degli uomini d'Irlanda perirono in quelle prosternazioni. Donde il nome di Pianura della Prosternazione» [60].

Purtroppo questo culto descritto così bene giustappone il dato materiale dell'esistenza della Pietra di Fal a Tara e il tema biblico delle primizie dovute all'Eterno [61]. I druidi non vi svolgono nessun ruolo. È vero che si trova una traccia di «pietra di adorazione» (*ail adrada*), usata soprattutto per delimitare confini, secondo il trattato giuridico *Breachta Comaithcesa* o *Sentenze di mutuo possesso*:

«Un segnale di pietra, vale a dire un limite segnato da una pietra di adorazione o una pietra che non può muoversi, o da un albero, o da una pietra piatta, o da una pietra monumentale: se sorgono così sette segnali in questa successione, l'uno sull'altro, formano un limite invalicabile» [62],

e il *Dindshenchas* metrico sostiene che vi è stato un culto litolatrico a partire dal tempo di Eremon, cioè dall'arrivo dei Gaeli:

«Dal regno
di Eremon, capo della fortezza,
vi è stata l'adorazione delle pietre
fino alla venuta del nobile Patrizio di Ard Macha» [63].

Ma l'asserzione costituisce anzitutto un'occasione supplementare per pronunciare il nome di san Patrizio e la quartina non è più probante del testo del *Dindshenchas* in prosa. I sacrifici dei druidi non c'entrano e se le pietre svolgono un ruolo nella religione celtica, esse lo fanno alla stregua degli altri elementi naturali, quali la terra (di cui le pietre sono una parte), l'acqua, il fuoco, l'aria. Il culto megalitico, a questo punto, costituirebbe un'illusione e occorre ripetere che anche i megaliti sacrificali sono, sicuramente, un'altra illusione. Del resto, la parola irlandese designante l' «adorazione», *adrad*, è di origine latina. La litolatria non può essere celtica.

Bisogna dar credito alla notizia di Nennio circa un consiglio rivolto dai druidi britannici a Vortigern, verso la fine dell'egemonia britannica in Gran Bretagna? Per assicurare l'efficacia difensiva della fortezza di Dinas Emrys, si sarebbe dovuto aspergerne le pietre con il sangue di un giovane nato da padre sconosciuto. Ma, al pari di Gesù tra i dottori della legge, il giovane, successivamente divenuto l'incantatore Merlino, avrebbe confuso i druidi, sfuggendo alla sorte crudele che l'attendeva. Vale la pena di tradurre integralmente dal latino di Nennio la storia di questo sacrificio mancato. In effetti, nonostante la presenza di san Germano, vi si sente ancora tutta la mitologia britannica latente sotto le avventure del re Vortigern e dei suoi druidi:

> «In aggiunta a tutti i mali, Guorthigern prese in sposa sua figlia e costei gli generò un figlio. Quando san Germano venne a saperlo, andò a biasimarlo assieme a tutti i chierici di Britannia. Essendosi riunita in un unico consiglio una grande assemblea di chierici e di laici, il re avvertì la figlia che ella doveva recarsi all'assemblea, posare suo figlio sulle ginocchia di san Germano e dire che costui era il padre del bambino. La donna eseguì quanto le era stato comandato. Ma san Germano accolse il bimbo con bontà e prese a dire: "Io sarò tuo padre e non ti respingerò se mi verranno dati un rasoio con delle pinzette e un pettine e se ti viene concesso di darli al tuo padre carnale". Il bambino obbedì e andò a trovare il suo avo e padre carnale, Guorthigern. Il bambino gli disse: "Tu sei mio padre, radimi il capo e tagliami i capelli". Ma Guorthigern rimase in silenzio, senza parlare. Si rifiutò di rispondere al bambino e si alzò, in preda a una grande collera. Fuggì davanti a san Germano e fu maledetto e condannato da san Germano e da tutta l'assemblea dei Britanni.
> In seguito il re convocò i suoi druidi per domandare loro che cosa si dovesse fare. Costoro gli dissero: "Va' nella parte più lontana del tuo reame e troverai una fortezza per difenderti, poiché la nazione che tu hai accolto nel tuo regno t'invidia e ti ucciderà con l'astuzia. Occuperà tutte le province amate da te e la tua stessa nazione dopo la tua morte". In seguito egli si recò con i suoi druidi a cercare una fortezza. Fecero il giro di molte regioni e province e, non trovandola, giunsero infine nella regione chiamata Guined. E laggiù, cercando nelle montagne di Ereri, egli finì per trovare un luogo dove si poteva edificare una fortezza. I druidi gli dissero: "Edifica la tua fortezza in questo luogo, poiché essa sarà per sempre protetta contro le nazioni barbare". Egli riunì degli operai (e cioè dei tagliatori di pietra), del legname e delle pietre. Ma, raccolti che furono tutti i materiali, essi vennero sottratti in una sola notte. Egli li fece raccogliere per tre volte e non li si trovò in nessun luogo. Allora egli convocò i suoi druidi, chiese loro quale fosse la causa di questo male e che cosa ne sarebbe venuto. Costoro risposero: "Se tu non trovi un bambino senza padre, che sarà ucciso e il cui sangue bagnerà la fortezza, questa non verrà mai edificata".

Su consiglio dei druidi, egli inviò ambasciatori per tutta la Britannia affinché trovassero un bambino senza padre. Cercando in tutte le province e in numerose regioni, quelli giunsero a Campus Elleti, nella regione chiamata Gleguissing. Trovarono dei bambini che giocavano a palla. Ed ecco che due di loro si misero a litigare e uno disse all'altro: "Uomo senza padre, tu non avrai fortuna!". Allora quelli interrogarono minuziosamente i bambini riguardo a quell'altro. Chiesero alla madre se egli avesse un padre. Ella rispose di no e disse: "Non so come egli sia stato concepito nel mio grembo, ma so che io non ho mai conosciuto uomo". Ed ella giurò che egli non aveva padre. Quelli lo portarono con loro presso il re Guorthigern e lo presentarono al sovrano.
L'indomani venne riunita un'assemblea per mandare a morte il bambino. Questi disse al re: "Perché i tuoi uomini mi hanno portato da te?". Il re gli rispose: "Perché tu sia messo a morte e il tuo sangue sia sparso tutt'intorno a questa fortezza, acciocché essa possa venire edificata". Il bambino replicò al re: "Chi vi ha rivelato questo?". Il re risposte: "I miei druidi me l'hanno detto". Il bambino disse: "Che essi vengano chiamati al mio cospetto". I druidi furono chiamati e il bambino disse loro: "Chi vi ha rivelato che questa fortezza doveva essere aspersa del mio sangue e che, se essa non fosse stata aspersa del mio sangue, non sarebbe mai stata edificata? Ma, visto che lo sapete, chi ha parlato apertamente di me?". Il bambino disse ancora: "A te soltanto, sire, rivelerò tutto come meglio posso, secondo verità. Ma io chiedo ai tuoi druidi: che cosa c'è sotto la pavimentazione di questo luogo? Gradirei che essi mi rivelassero ciò che sta sotto questo selciato". E quelli dissero: "Non lo sappiamo". Egli disse: "Lo rivelerò: in mezzo alla pavimentazione c'è uno stagno: venite, scavate, troverete". Vennero, scavarono e spuntò fuori lo stagno. Il bambino disse ai druidi: "Spiegatemi che cosa c'è nello stagno". Quelli restarono zitti e non furono capaci di svelarlo. Egli disse loro: "Io ve lo svelerò: ci sono due vasi, questo è quanto troverete". E così fu. E il bambino disse ai druidi: "Che cosa c'è dentro a questi due vasi chiusi?". Ma quelli tacquero e non furono in grado di svelarlo. Egli lo spiegò loro: "Dentro c'è una tela. Apriteli e troverete". Il re li fece aprire ed essi trovarono una tela piegata come aveva detto lui. Nuovamente egli interrogò i druidi: "Che cosa c'è nella tela? Ditelo, adesso!". Quelli non furono in grado di saperlo. Ma egli svelò: "Ci sono due vermi, uno bianco e uno rosso; spiegate la tela". La spiegarono e vi trovarono i due vermi addormentati. Il bambino disse: "Guardate e fate attenzione a quello che fanno i vermi". I due vermi presero a rincorrersi. L'uno si metteva supino in modo da respingere l'altro fino al margine della tela: fecero questo per tre volte. Infine sembrò che il verme rosso fosse più debole e il bianco più forte; esso lo spinse in fondo alla tela. Si rincorsero a vicenda attraverso lo stagno e la tela svanì. Il bambino disse ai druidi: "Che cosa significa questo segno mirabile mostrato nella tela?". Quelli risposero: "Non lo sappiamo". Il bambino disse loro: "In verità, questo mistero mi è stato rivelato e io ve lo dirò: la tela simboleggia il tuo regno: i due vermi sono due dragoni: il verme rosso è il tuo dragone e lo

stagno è l'immagine di questo mondo. Ma il dragone bianco rappresenta questa nazione che si è impadronita dei popoli e della maggior parte delle regioni della Britannia. La domineranno quasi da un mare all'altro. In seguito la nostra nazione si solleverà e, valorosamente, scaccerà oltre il mare la nazione degli Angli. Tu, però, va' via da questa fortezza, poiché non puoi edificarla, e percorri molte province alla ricerca di una fortezza sicura. Quanto a me, io resterò qui''. Il re disse al giovane: ''Qual è il tuo nome?''. Quello rispose: ''Mi chiamo Ambrosius'', vale a dire che si faceva chiamare Embreis Guletic. Il re disse: ''Da quale stirpe sei nato?''. E lui, di rimando: ''Mio padre è un console della nazione romana''. Il re gli diede la fortezza con tutti i reami della parte occidentale della Britannia. Quanto a lui, assieme ai suoi druidi raggiunse la parte orientale arrivando fino alla regione chiamata Guunness. Colà fece edificare una città denominata, dal suo nome, Cair Guorthigirn» [64].

La stessa storia viene narrata nel leggendario irlandese con il titolo di Corteggiamento di Bécuma: moglie di Labraid (uno dei capi dei Tuatha Dé Danann [65]) e rea di adulterio con Gaiar, uno dei figli del dio Manannan [66], Bécuma è condannata a essere arsa viva. Indulgenti, i giudici commutano la pena in esilio e la donna viene fatta salire su una barca, poi sospinta al largo. Ella riesce a raggiungere la collina di Howth (Etar), dove incontra il re Conn Cetchathach («dalle Cento Battaglie»), vedovo della moglie Eithne. Grazie alla sua bellezza, Bécuma riesce a farsi sposare, ma subito la sua presenza causa calamità che contrastano l'esercizio e l'essenza stessa della funzione regale: la terra nega i suoi frutti, le mandrie non fanno più latte. Consultati, i druidi spiegano che, per far scomparire le conseguenze del crimine commesso dalla nuova sposa del re, bisogna sacrificare il figlio di una vergine e aspergere del suo sangue la porta e il paese di Tara. Conn finisce per scoprire su di un'isola il giovane adatto e, con l'astuzia, lo conduce a Tara. Ma, proprio nell'attimo in cui sta per compiersi il sacrificio, appare una vacca e, anche per i lamenti della madre del giovane, si accetta l'animale come sostituto. Ecco i passi più caratteristici di questo racconto, di cui la tardiva trascrizione (l'ortografia è quella dell'irlandese premoderno) non vela l'arcaismo. Citiamo qui tutto quanto concerne il sacrificio propriamente detto, non la storia di Bécuma:

«Art si trovava a Tara per giocare agli scacchi e Cromdes, il druida di Conn, stava con lui. E il druida disse: ''Sarai messo al bando, figlio, e motivo del tuo esilio è la donna che tuo padre sposa''. Il re e sua moglie arrivarono in quel luogo, subito il figlio venne condotto da loro e Conn disse ad Art: ''Lascia Tara e l'Irlanda per un anno, preparati immediatamente, perché

mi sono impegnato". E gli uomini d'Irlanda furono molto scontenti che Art fosse esiliato a causa di una donna. Tuttavia Art lasciò Tara immediatamente quella notte e per un anno Conn e Bécuma rimasero a Tara. Per tutto quel tempo non vi furono né grano né latte in Irlanda e gli uomini d'Irlanda si preoccuparono molto per questa faccenda. I druidi di tutta l'Irlanda vennero inviati, con l'ausilio della loro scienza e del loro vero sapere, a svelare ciò che aveva causato questo orribile male in Irlanda. Ciò venne loro rivelato e i druidi dissero al re di Tara e ai nobili d'Irlanda la causa del male. Questo era provocato dalla perfida condotta e dall'incredulità della moglie di Conn. Venne detto loro come se ne sarebbero potuti liberare: e cioè che il figlio di una coppia senza peccato doveva essere condotto in Irlanda, messo a morte davanti a Tara e che il suo sangue doveva venire sparso sul suolo di Tara. Questo fu detto a Conn, ma Conn ignorava dove il bambino si trovasse. Riunì gli uomini d'Irlanda e disse loro: "Andrò alla ricerca di questo bambino senza peccato. Affidate il regno d'Irlanda ad Art finché io non farò ritorno. Che egli non abbandoni Tara durante la mia assenza, finché io non ritorni"».

Poi Conn giunge a Benn Etair, e da laggiù va nell'Altro Mondo:

«Allora egli vide la regina Rigru Rosclethan, figlia di Lodan, della Terra di Promessa, cioè la moglie di Daire Degamra, figlio di Fergus Fialbrethach della terra dei miracoli. Conn vide in mezzo alla dimora un giovane eccellente per forma e per aspetto, su una sedia di cristallo. Il suo nome era Segda Saerlabraid, figlio di Daire Degamra [...].
L'indomani Conn si alzò e si lamentò con tutta la casa della sua necessità e del suo impaccio. "Di che cosa hai bisogno?", dissero quelli. "L'Irlanda è senza grano e senza latte da un anno a questa parte". "Perché tu sei venuto qui?". "Per chiedere vostro figlio", disse Conn, "se voi acconsentite, poiché ci è stato detto che grazie a lui saremmo stati liberati; in altre parole, che dovevamo invitare a Tara il figlio di una coppia senza peccato e, dopo ciò, bagnarlo nell'acqua di Irlanda. Egli sta con voi. Permettete, dunque, che questo giovane, Segda Saerlabraid, ci sia consegnato". "Ahimé", disse Daire, figlio di Fergus Fialbrethach, "non concederemo nostro figlio in prestito per la sovranità del mondo, poiché suo padre e sua madre non si sono mai incontrati, se non quando questo bambino è stato generato, e inoltre i nostri padri e le nostre madri non si sono mai incontrati se non per generarci". "Quanto dite è male", disse il giovane, "non date risposta al re d'Irlanda. Io andrò con lui". "Non dire questo, figlio", disse la famiglia. "Io dico che non bisogna opporre un rifiuto al re d'Irlanda". "Quand'è così", disse la famiglia, "ti concediamo di allontanarti da noi, sotto la protezione di tutti i re d'Irlanda, di Art, figlio di Conn, e di Fian; figlio di Cumall, e degli uomini d'arte, affinché tu ritorni sano e salvo". "Tutto questo sarà accordato", disse Conn, "se potrò".

Per quanto riguarda Conn e il suo *coracle*, dopo la sua avventura, non ci vollero che tre giorni e tre notti di navigazione a vela per fare ritorno in Irlanda. In quel momento gli uomini d'Irlanda erano riuniti in attesa di Conn a Tara. Allorché i druidi videro il giovane, ecco la decisione che presero: uccidere il giovane, mischiare il suo sangue alla terra sterile, agli alberi disseccati, in modo che essi producessero, nella giusta proporzione, frutti, messe, pesce e acqua. Conn mise il giovane da lui condotto sotto la protezione di Art, di Finn, degli uomini d'arte d'Irlanda. Ma costoro non accettarono, eccetto i re, i quali, invece, accettarono subito, e cioè Conn, Finn, Art Oenfer, e furono tutti oltraggiati per via di questo giovane.
Presa che ebbero la loro decisione, il giovane disse a gran voce: "Oh, uomini d'Irlanda, lasciatemi in pace, giacché avete deciso di uccidermi. Mettetemi a morte nel modo che io stesso v'indicherò". Allora udirono il muggito di una mucca e una donna che, venendole dietro, mandava lunghi lamenti. Videro la mucca e la donna giungere presso l'assemblea. La donna sedette tra Finn e Conn Cetchathach. Ella volle essere informata sul tentativo, da parte degli uomini d'Irlanda, di uccidere il giovane nonostante la protezione di Finn, di Art e di Conn. "Dove sono i druidi?", chiese la donna. "Qui", dissero quelli. "Trovatemi i due sacchi posti sui fianchi della mucca, cioè un sacco su ciascun fianco". "In coscienza", dissero quelli, "non ci riusciamo". "Io sì", disse lei, "è una mucca venuta qui per salvare questo giovane innocente. Si farà in questo modo: che venga abbattuta la mucca, che il suo sangue sia mischiato alla terra d'Irlanda e alle porte di Tara, che il ragazzo sia salvato"» (67).

Il racconto irlandese e quello gallese sono assai simili e hanno un tratto fondamentale in comune: mettono in risalto il carattere 'ufficiale' e solenne del sacrificio praticato dal druida. Il sacrificio esiste, e segnatamente esiste il sacrificio umano quando sono in causa gli interessi dello Stato e del re. È chiaro, altresì, che risulta difficile sceverare la storia dalla mitologia. D'altronde una simile preoccupazione era del tutto estranea ai Celti e, spesso, il modo migliore per evitare inutili controversie consisterebbe nell'ammettere che gli autori antichi sono in errore circa l'entità o la realtà dei sacrifici. A leggere certi testi si penserebbe che ogni giorno avvenissero massacri e che i druidi fossero macellai sanguinari. Bisogna avere la costanza di resistere alle esagerazioni e agli errori dei compilatori antichi (e spesso moderni o contemporanei); per i Greci e per i Romani dell'epoca di Cesare e di Augusto la Gallia, e ancor più la Bretagna insulare e l'Irlanda, rappresentavano pressapoco quello che era l'Africa per gli uomini del Medio Evo. Le storie stravaganti fiorivano a bizzeffe.

I sacrifici umani sono stati lo spunto migliore per tali calunniose

esagerazioni. Cicerone dà l'esempio — o si adegua alla moda — in una bella tirata oratoria della *Pro Fonteio* (XIV, 31):

> «Ché è cosa universalmente nota che essi continuano a mantenersi fino a oggi alla orrenda e barbara consuetudine di immolare vittime umane. Di conseguenza, quale buona fede, quale senso del sacro potrebbe, secondo voi, avere della gente che ritiene sia facilissima la possibilità di placare anche gli dèi immortali per mezzo di un empio spargimento di sangue umano?»
>
> (Traduz. it. di G. BELLARDI, in CICERONE, *Orazioni*, Utet, vol. II, Torino, 1981, p. 257)

Ma, a ben vedere, altro non è che una mediocre argomentazione di etica politica sulla bocca di un buon avvocato. L'esigenza, da parte di Cicerone, di discolpare un funzionario sbrigativo a spese delle sue vittime non rende queste ultime *ipso facto* colpevoli dei crimini loro imputati.

I funerali celtici potrebbero fornire una testimonianza più consistente. Ecco quanto Cesare (*BGall.* VI, 19) dice al riguardo:

> «I funerali sono, per quel che la civiltà dei Galli permette, veramente lussuosi: vien gettato sul rogo tutto ciò che era caro al vivo, anche gli animali; poco tempo fa anche i servi e i clienti cui era particolarmente affezionato venivano bruciati insieme al cadavere, dopo la celebrazione dei riti».
>
> (Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978^2, p. 229)

Pomponio Mela (III, 2, 18) conferma questa pratica e aggiunge che le vittime umane erano soprattutto volontarie:

> «Un tempo rimandavano all'aldilà la conclusione degli affari e il pagamento dei debiti. Alcuni, addirittura, si gettavano sul rogo dei loro parenti come se se ne andassero a stare con loro».

Né vanno dimenticati quei Galli che, a detta di Posidonio (in Ateneo 154 b, IV, 40 = *FHG* III, 259 F 24 Müller), porgevano il collo alla spada dopo aver distribuito agli amici l'oro e l'argento con cui erano stati pagati:

> «Altri, su un palcoscenico, ricevuto dell'argento, dell'oro, un certo numero di brocche di vino, o accettate cauzioni, dividevano queste cose tra i loro parenti e amici e qualcuno, che stava accanto a loro, tagliava loro la testa con un colpo di spada».

Ma questi sacrifici sono tali soltanto in apparenza, giacché vengono compiuti per dei morti, talora con il pieno consenso della vittima, e non a beneficio dei vivi. Rappresentano molto più una prova della fede nell'immortalità dell'anima che una prova dell'esistenza di una religione sanguinaria. Quanto all'ultima testimonianza, d'Arbois de Jubainville ha voluto scorgere in essa l'evemerizzazione di un tema mitico, quello del cavaliere verde dei romanzi arturiani e delle leggende irlandesi: è la storia di Cuchulainn e di Cu Roi, di cui manca ancora uno studio definitivo, ma che — qualunque conclusione se ne tragga — è e sarà sempre del massimo interesse [(68)].

Altri esempi sono meno perspicui e non concernono sacrifici umani. In un caso si tratta del sacrificio di un cavallo — a torto scambiato per un rito 'ierogamico' analogo all'*ashvamedha* indiano — che rientra nel rituale dell'elezione regale, ma non vi si fa menzione dei druidi e bisogna prescindere dall'ottica tendenziosa dell'autore, il monaco gallese Geraldo di Cambria, nei confronti degli Irlandesi. La descrizione è di epoca tarda, risalendo al XII secolo d.C., e presenta i fatti nella luce più sfavorevole possibile:

> «Vi sono cose che, se il tipo di argomento non obbligasse a menzionarle, l'onestà persuaderebbe a tenere per sé. In effetti il racconto di un fatto vergognoso, comunque lo si consideri, sembra infamare colui che lo riferisce. Tuttavia sarà possibile raccontare un fatto sconveniente con labbra prudenti e parole accurate, senza che le esigenze del racconto costringano a far torto alla verità e alla decenza. Dunque, esiste, nella più remota parte settentrionale dell'Ulster, vicino a Kennelcunnil, una tribù avvezza, con un rito più che barbaro e abominevole, a darsi un re nel modo seguente: riunita tutta la popolazione nello stesso luogo, si conduce una giumenta bianca in mezzo all'assemblea. E colui che verrà innalzato alla dignità non di principe, ma di bestia, si fa avanti al cospetto generale come una bestia e, tanto impudente quanto ignorante, si presenta come un animale. Subito uccisa la giumenta e cottala a pezzi nell'acqua, gli si prepara un bagno in questa medesima acqua. Egli vi s'immerge, mangia i pezzi di carne offertigli, circondato dal suo popolo che mangia lo stesso cibo assieme a lui. Egli attinge il brodo in cui fa il bagno e beve il liquame che lo circonda, senza servirsi di un recipiente e nemmeno delle mani, ma con la bocca. Compiuto ciò, secondo il rito e non secondo la dignità, sono consacrate la sua sovranità e la sua autorità» [(69)].

Nel secondo caso si tratta del sacrificio del toro quale lo descrive Plinio, *HN* XVI, 250:

«Dopo aver apprestato secondo il rituale il sacrificio e il banchetto ai piedi dell'albero, fanno avvicinare due tori bianchi a cui per la prima volta vengono legate le corna».

(Traduz. it. di A. RAGOSTI, R. CENTI, F.E. CONSOLINO, A. COTROZZI, F. LECHI, A. PERUTELLI, Einaudi, Torino, 1982-1988, vol. III, 1, p. 515)

Il medesimo sacrificio viene descritto in Irlanda da un brevissimo passo relativo a un procedimento divinatorio. Vengono menzionati i druidi, ma non è detto il nome del sacrificio, omissione questa che non altera il valore della testimonianza:

«Il festino del toro si faceva, quindi, in questo modo: si uccideva un toro bianco e un unico uomo doveva cibarsi a sazietà della carne e del brodo sino ad addormentarsi, sazio. Una parola di verità era cantata su di lui da quattro druidi. Nel suo sogno egli vedeva le fattezze dell'uomo che doveva essere innalzato alla dignità regale, per il suo aspetto, per il suo carattere, per il suo portamento e per l'attività che egli svolgeva»[(70)].

Orbene, se il sacrificio di un grosso animale, cavallo o toro, ricorre soltanto in occasione dell'elezione del re, e nemmeno in questo caso frequentemente, si deve presumere che il sacrificio umano fosse riservato a circostanze ancor più solenni ed eccezionali.

I sacrifici umani forniscono il pretesto a una bella tirata poetica di Lucano (*BCiv.* I, 447-451):

«Voi pure che con lodi eternate il ricordo degli eroi caduti in battaglia, sciogliestefinalmente senza timore i vostri canti, o bardi. E voi, druidi, riprendeste i barbarici riti e le orribili tradizioni sacrificali, lungi dalle armi».

(Cfr., in parte, la traduz. it. di L. GRIFFA, Adelphi, Milano, 1967, p. 31)

Ma dalla letteratura alla realtà ce ne corre e, anzi, non si deve dar per scontato che siffatte testimonianze rivestano un qualsiasi valore concreto. Intorno alla metà del I secolo d.C., Pomponio Mela (III, 2, 18) rievoca i sacrifici umani del passato, ridotti ormai a simulacri:

«Permangono ancora tracce di un'efferatezza abolita e, quantunque s'astengano da veri e propri massacri, nondimeno cavano il sangue alle vittime condotte agli altari».

Insomma, era indispensabile, quindi, esaminare il sacrificio non soltanto dal punto di vista etico — che nell'antichità, sia essa celtica, greca

o romana, non ha particolare significato — ma anche dal punto di vista religioso, teologico, rituale (soprattutto!), dottrinale e perfino giuridico, nella misura in cui il diritto interferisce con la religione[71]. A d'Arbois de Jubainville va ascritta la spiegazione secondo cui la vittima, ladro, brigante o prigioniero di guerra, paga con la vita il risarcimento fissato per il furto o per l'omicidio, risarcimento che la vittima non è stata in grado, appunto, di pagare realmente[72].

2. *Il druida giudice*

Estendendo la propria competenza all'intero campo religioso e riservandosi il diritto di farne uso, il druida teologo e maestro del sacrificio non potrebbe aver demandato alcuni dei suoi compiti al druida-indovino, quale costui viene presentato da Strabone e da Diodoro Siculo nei testi citati precedentemente?

Il fatto forse più sorprendente è che gli storici latini, i quali avevano davanti agli occhi, persino a Roma, una ricca gamma di sacerdozi diversi (*flamines, pontifices, augures, haruspices*), non hanno mai pensato di confrontarli con l'organizzazione gallica. Ciò avvenne per scarsa curiosità ovvero perché non esisteva, da nessuna delle due parti in causa, alcuno spunto per un confronto diretto?

Per l'ampiezza della sua portata, la divinazione celtica costituisce per noi un vasto insieme di tecniche, alle quali è opportuno dedicare un capitolo. Ma, nel frattempo, non muoveremo alcun rimprovero agli storici latini. Come avrebbero essi potuto comprendere che gli specialisti preposti alla divinazione facevano rientrare anche la giustizia tra le loro mansioni?

Infatti la funzione giudiziaria, quale Cesare la descrive sommariamente, troppo sommariamente perfino nel *De Bello Gallico* (VI, 13), è un fatto religioso, alla stregua del sacrificio o della divinazione. Ciò spiega perché, nello schema di Cesare, i druidi siano incaricati di giudicare in ultima istanza e dispongano di quella estrema sanzione che è l'interdizione dai sacrifici, vale a dire l'impossibilità di sopravvivere nel quadro della società umana e divina.

Nulla o quasi nulla può essere paragonato al diritto romano, il quale ha influito sulla maggior parte delle legislazioni moderne, almeno nella fondamentale convinzione che l'individuo non può farsi giustizia da solo e che esistono, nettamente distinti, un diritto pubblico e un diritto

privato, un diritto civile e un diritto penale. Nel mondo celtico, dove non è contemplato il principio del diritto pubblico, il diritto privato si è accresciuto a dismisura, trasponendosi sul piano delle famiglie, delle *tuatha* o degli stati. Tutto si basa da un lato sui contratti intercorsi tra i privati e sulle obbligazioni contratte da costoro, dall'altro lato sulla composizione pecuniaria che varia secondo il senso e il rango sociale, spettante per un torto, per un danno (omicidio incluso) subiti da un privato e, attraverso di lui, da un'intera famiglia. In mancanza di una definizione amichevole, le controversie tra privati si concludono con duelli giudiziari e con ordalie. La guerra rappresenta la naturale soluzione dei conflitti tra principi o tra stati[(73)].

Esula dalle nostre intenzioni descrivere o spiegare il diritto celtico[(74)]. Ma sicuramente una delle cause del declino dei druidi gallici dopo la conquista è stata l'impossibilità di esercitare le loro funzioni giudiziarie.

In Irlanda l'insubordinazione o *elud*, «fuga», era sottoposta a una grave sanzione: una maledizione. Il fuggiasco o *elutach* perdeva tutti i suoi diritti civili e religiosi e chiunque gli avesse accordato ospitalità pagava una multa: cinque animali muniti di corna, più, all'occorrenza, l'ammontare dei suoi debiti: «I *filid* gli negavano il loro ministero e dichiaravano che né gli dèi né gli uomini gli dovevano alcunché»[(75)]. Il testo della legge è categorico e, per dirla con le parole di d'Arbois de Jubainville:

> «La notifica precede il pignoramento nel caso di una persona di rango inferiore, tranne qualora esso sia effettuato da persone di rango più elevato o contro persone di rango superiore. In questo caso un digiuno precede il pignoramento. Chiunque non offra una garanzia al pignoramento è un fuggiasco (*elutach*) per tutti. A chi non si cura di nulla non spetta nulla, né da Dio né dagli uomini»[(76)].

L'equivalente gallese, eccezionale per eventi così arcaici, si trova nel *Mabinogi* di Math: dopo aver violato Goewin, «reggitrice del piede» del re Math, Gwydyon e Gilwaethwy si tengono in disparte dalla corte e continuano a circolare per il paese «fino al momento in cui fu vietato dar loro nutrimento e bevande»[(77)].

Quanto alla Gallia, essa c'informa sulla conseguenza esclusivamente religiosa, la più interessante: l'***interdizione dai sacrifici*** (*BGall.* VI, 13: *sacrificiis interdicunt*); il termine di confronto più esatto è, certo, il tribunale ecclesiastico medioevale che, scagliato l'anatema, abbandonava il colpevole al braccio secolare. Ma anche in questo caso l'Irlanda ha in-

novato e frazionato la funzione: essa ha creato il *file* giudice, *brithem*, personaggio su cui d'Arbois, grazie alla sua duplice formazione di giurista e di studioso del mondo celtico, ha condotto uno studio nell'ambito di una ricerca dedicata al *Senchus Mor*[78]. Nella forma e nella sostanza il *brithem* è un *file* e, pertanto, un tipo di druida. Ciò completa quanto abbiamo detto precedentemente circa le distinzioni interne e le specializzazioni della classe sacerdotale.

Distinguendo funzionalmente il *file* dal *brithem*, d'Arbois de Jubainville traeva ispirazione dal diritto moderno, fondato sulla rigorosa separazione dei poteri e delle competenze, gerarchiche e amministrative. Ma, a onta delle sue pronunciatissime specializzazioni, l'Irlanda antica ignorava tale tendenza: il diritto irlandese è formato da regole, da esempi (basati sul principio della composizione pecuniaria) e da antiche sentenze che facevano giurisprudenza. Proprio perché essi amministravano la giustizia al pari dei druidi gallici, noi possiamo ricollegare sicuramente i *filid* alla classe irlandese dei druidi: i loro lunghi studi giuridici, la loro conoscenza della lingua arcaica non potevano che aumentare il loro prestigio. Il *berla Féné* o «lingua dei Féné», 'gergo' colto e oscuro, era monopolio di poeti, giudici, indovini, druidi in generale[79].

Ignoriamo come i druidi giudicassero in Gallia e sarebbe vano tentare di ricostruire i particolari del diritto, o anche qualche formula[80]. Il diritto irlandese è fin troppo ricco e sottile, di gran lunga troppo diverso dal diritto scritto delle società moderne perché se ne possa dare un'idea esatta in poche pagine. Già sarebbe materia di interminabili discussioni la distinzione da farsi, nel testo di Cesare, tra i *praemia* (che dovettero essere vantaggi materiali e pecuniari) e le *poenae* (che furono multe o risarcimenti in caso di omicidio o di grave offesa)[81]. Dovunque non vi sono che puntigliose distinzioni, relative tanto alla sostanza quanto alla procedura, e quel poco del diritto gallico che ci è noto, grazie a qualche allusione o indicazione di Cesare, conferma questa nostra ipotesi. Il confronto con l'Irlanda ci induce a ritenere che non v'è mai stata contraddizione tra la giustizia 'druidica' e la giustizia regale, giacché il druida è colui che ispira la sentenza, ma il re è colui che la pronuncia (v. *infra*), e che non si è mai ingenerata confusione tra competenza religiosa e competenza politica. La definizione «sacerdoti-magistrati» usata da C. Jullian [82] è erronea: con ogni probabilità, essa dipende dall'intento di ricollegare all'assemblea carnutica il ruolo politico svolto da Diviziaco, secondo la versione cesariana.

In mancanza di documenti continentali, ricorderemo una celebre testimonianza irlandese. Quando i Goideli o «figli di Mil»[83] sbarcarono, nelle epoche mitiche pazientemente incluse negli annali, essi trovarono l'isola occupata e, secondo la formula canonica, vi fu lite e battaglia. Ma, poiché tutti desideravano che le cose fossero fatte a dovere, i nuovi venuti accettarono che fosse proprio il loro capo, il *file* Amorgen, a pronunciare una «sentenza»:

> «I figli di Mil e di Bregon andarono fino a Druim Chaim, cioè fino a Tara. Colà si trovavano i tre re d'Irlanda, Mac Cuill, Mac Cecht e Mac Greine[84]. Costoro pronunciarono contro i figli di Mil una sentenza, secondo cui l'isola sarebbe stata lasciata loro entro tre giorni, senza attacchi né battaglie né consegne di ostaggi. Contavano che, scaduto quel termine, i Goideli non si sarebbero ripresentati, poiché i druidi avrebbero fatto degli incantesimi contro di loro affinché quelli non fossero più in grado di ritornare. "Giudicheremo", disse Mac Cuill, figlio di Cermat, "come giudicherà, in merito, il vostro giudice Amorgen, giacché, se egli pronuncerà una sentenza erronea, noi lo faremo morire". "Pronuncia la sentenza, Amorgen", disse Eber Dond. "La mia sentenza è", disse Amorgen, "che si lasci l'isola a loro". "A quale distanza ce ne andremo?", domandò Eber. "A nove onde", disse Amorgen. E quella fu la prima sentenza pronunciata in Irlanda»[85].

Le nove onde rappresentano il limite delle acque territoriali dell'Irlanda mitica e medioevale e i Goideli ripartono senza discutere. Vale la pena di esaminare anche le altre due «prime» sentenze pronunciate da Amorgen sulla terra d'Irlanda:

> «Dopo la battaglia di Tailtiu vi fu una contesa tra i figli di Mil riguardo al regno. Amorgen fu indotto a fare da arbitro tra di loro. Amorgen disse: "L'eredità del capo, Donn, andrà al secondo, Eremon, e dopo di lui la sua eredità andrà a Eber". Le tre sentenze pronunciate presso i figli di Mil in Irlanda furono queste: la sentenza pronunciata da Amorgen a Tara, la sentenza di Sliab Mis e la sentenza pronunciata da Amorgen a Cenn tSaile sui daini e sui quadrupedi. Come dice il poeta:[86]
>
> Amorgen pronunciò qui la sentenza,
> i suoi vicini non lo nascondono,
> dopo la battaglia di Mala, reputazione senza onta,
> tra le armate dei figli di Mil.
>
> Egli soppesò a ciascuno il suo diritto
> mentre quelli erano a caccia.
> Egli accordò a ciascuno quanto gli era legalmente dovuto
> in virtù del giudizio di Amorgen, alto e grande.

La prima ferita del daino, ciò è risaputo,
sia un uomo o sia un cane a dilaniare la pelle,
spetta ai cani da caccia, usanza senza astuzia.
[. . . . . ? . . . .]
La porzione dell'uomo che scalca, egli la fissò così:
un pezzo di collo smilzo e corto;
al cane da muta le zampe del daino;
non si dovrebbe accrescere questa porzione.

Le viscere all'uomo che viene per ultimo,
che la corsa sia stata buona o cattiva per lui.
Certo egli non ha diritto
a porzioni della spartizione comune.

Una spartizione comune a ciascuno
dopo ciò, non è un'impresa vana,
senza ordinare a casaccio,
questa è la sentenza pronunciata da Amorgen»[87].

Amorgen è poeta mitico per eccellenza, non l'unico poeta, ma almeno uno dei druidi primordiali. Il commentatore del *Senchus Mor* non s'inganna al riguardo:

«Il primo autore che vi fu in Irlanda fu Amorgen Glungel («dal ginocchio bianco») il poeta, figlio adottivo di Cai Cainbretach («dalla bella sentenza»), uno dei settantadue discepoli di Fenius Farsaid. Questo Cai aveva appreso la legge di Mosè prima di venire da Oriente e pronunciava le sentenze secondo la legge»[88].

Non siamo tenuti a prestar fede all'intero contenuto di queste poche righe: le raccolte giuridiche irlandesi non hanno in partenza nulla in comune con la legge mosaica. Ma l'intendimento e il significato sono perspicui. L'esempio dà l'idea del prestigio di un giudice, di un poeta, di un indovino o di un druida. Amorgen è nel contempo «poeta e giudice regale», mentre il figlio del druida Sencha, Cai Cainbretach — proprio colui di cui si è appena parlato — è tale che «la sentenza che suo padre non pronuncia e non sa pronunciare, egli la sa pronunciare»[89].

Un'altra prova, indiretta e incontrovertibile, dell'importanza del giudice nelle corti irlandesi è data dalla scansione del tempo del re — va da sé che il re non fa che promulgare o emettere sentenze e verdetti pronunciati dal *file* specializzato o *brithem*[90]. Su sette giorni, due sono riservati all'amministrazione della giustizia:

«La legge del re prevede sette attività: la domenica per bere la birra, poiché non esiste principe legittimo che non distribuisca birra tutte le domeniche; il lunedì per i giudizi e per le conciliazioni fra il popolo; il martedì per giocare a scacchi; il mercoledì per assistere alle corse dei levrieri; il giovedì per le relazioni amorose; il venerdì per le corse dei cavalli; il sabato per i giudizi»[91].

Con formulazioni ai nostri occhi talora bizzarre e con libertà espressive ben lontane dal rigore del diritto moderno, senza mai citare un articolo di legge o fare riferimento a un codice, ma anche senza mai contravvenire a quanto è disposto dalla legge, i *filid* d'Irlanda sanno regolare le questioni più spinose. Spicca per il suo acume la sentenza pronunciata dai giuristi dell'Ulster a favore di Cuchulainn, al fine di risarcirlo di un grave affronto in seguito al quale egli si apprestava a lasciare la provincia:

«Dopo di che le truppe fecero ritorno a Emain. Cuchulainn disse a Loeg: "Pungola i cavalli, fa' volteggiare su di loro la bacchetta e recati da Eogan, figlio di Durthacht, alla dimora della gente di Farney, affinché noi abbandoniamo la provincia per un anno e per un anno nessuno della provincia dell'Ulster possa vederci in faccia nel luogo dove siamo stati insultati".
"Ebbene, figlio", disse Conchobar, "questo non si avvererà, sarai tu a pronunciare personalmente la sentenza". "Io non accetterò la mia sentenza", disse Cuchulainn, "ma quella che verrà pronunciata dai giudici e dai poeti della provincia".
Furono fatti venire separatamente gli uomini d'arte ed ecco la sentenza da loro pronunciata: uno scrupolo per ogni naso, un'oncia per ogni sedia, un cavallo focoso per ogni mandria di cavalli, uno scrupolo per ogni stalla, un maiale di Mucram per ogni armento, una schiava per ogni città.
Cuchulainn consegnò due terzi di questo al suo tutore e al suo signore e al fratello di sua madre. Consegnò l'altro terzo, per il suo onore, ai poeti della provincia, affinché fosse conservato il ricordo della sua avventura al pari di tutte le altre avventure occorsegli precedentemente, oggi e sempre»[92].

I *filid* sono ripagati bene dei loro sforzi, perché Cuchulainn, da uomo d'onore che disdegna il denaro, non tiene nulla per sé e fa loro dono del suo risarcimento. Andrà notato altresì che egli si è rifiutato di pronunciare personalmente una sentenza, vale a dire di esercitare una funzione che non gli compete.

È lecito scrivere che uno dei principali fondamenti del mondo celtico è la solidarietà funzionale tra druida e re e che, con ogni probabilità, essa si accentua e si nota soprattutto nell'ambito giuridico. Al riguardo,

non si ripeterà mai abbastanza quali giuristi intelligenti e acuti siano stati i Celti, troppo spesso reputati 'primitivi' o incivili. Ma essi, naturalmente, ricollegano il loro diritto, arcaico e pertanto molto lontano dal diritto romano, alle origini mitiche dell'istituzione dei *filid*. I druidi primordiali ne sono stati i fondatori e, di più e meglio ancora, la dea Brigit in persona ha preso parte a questa fondazione. Il particolare risalta al termine di un passo del *Senchus Mor* volto a spiegare le cause dei cinque giorni di proroga concessi prima del pignoramento:

> «Perché il pignoramento di cinque giorni è più usuale di ogni altro? A causa del duello ingaggiato tra due uomini a Mag Inis. Allorché essi stavano per imbracciare le armi, quando non mancava che il testimone, incontrarono una donna nel luogo del duello ed ella chiese loro di prorogare. Ella disse: "Se ci fosse il mio sposo, voi prorogheresteˮ. "Io aspetterei ancheˮ, disse uno dei due, "ma ciò riesce ostico al mio pignorante. È il suo interesse ad aspettareˮ. "Aspetteròˮ, disse l'altro. Il duello venne rimandato, ma essi non sapevano sino a quando, tanto che Conchobar e Sencha pronunciarono una sentenza al riguardo: Sencha chiese: "Come si chiama questa donna?ˮ. "Cuicthi ('cinque giorni')ˮ, ella disse. "Che il duello sia rimandato di cinque giorniˮ, disse Sencha, "secondo il nome della donnaˮ. Donde il detto: "La legge dei Feine sarebbe perita se non ci fosse stata Cuicthiˮ. A essere qui chiamata Cuicthi è Brigh» [93].

Non insisteremo oltre. L'esame completo del ruolo giuridico dei *filid* richiederebbe lo studio esaustivo di tutti i testi legali irlandesi. Tuttavia sottolineiamo, senza ulteriori indugi, che l'Irlanda medioevale non ha separato, cosciente delle proprie origini, il suo antico diritto arcaico dalle sue concezioni religiose tradizionali. Certo, le sillogi giuridiche sono state emendate in alcuni punti e messe in accordo con i principî basilari del cristianesimo. Ma la distinzione, formale e sostanziale, tra «diritto di natura» (*recht aicnid*), orale e precristiano, e «diritto della lettera» (*recht litre*), scritto e di epoca cristiana, fatta esplicitamente dal *Senchus Mor* [94], dimostra che i *filid* hanno saputo conservare e tramandare il patrimonio di tradizioni loro affidato. Infatti, tra le due leggi d'Irlanda, la «legge di natura» precristiana — e pertanto assimilata, per comprensibili ragioni, alla legge mosaica — e la «legge della lettera» cristiana, derivata dalle Scritture e dalla predicazione evangelica, si è instaurato un rapporto analogo a quello esistente tra Antico e Nuovo Testamento. Contradditorie nello spirito, ma complementari nei fatti, esse hanno ricevuto l'avallo di san Patrizio, al termine di un riordinamento so-

lennemente ufficiale che pretende di risalire al quinto secolo. Donde lo splendido — e crudele — aneddoto che illustra in qual modo il grande santo patrono d'Irlanda conciliò legge e Vangelo:

«Il motivo per cui fu redatto il *Senchus Mor* è che Patrizio venne in Irlanda per diffondere il battesimo e la fede presso gli Irlandesi, nel nono anno del regno di Teodosio e nel quarto anno del regno di Laeghaire, figlio di Niall, re d'Irlanda. Il poema fu composto per la causa seguente: Laeghaire ordinò ai suoi di uccidere uno dei servi di Patrizio e Laeghaire diede la propria parola a colui che avrebbe commesso l'assassinio, in modo da scoprire se quello (Patrizio) lo avrebbe perdonato. Nuada Derg, figlio di Niall, fratello di Laeghaire, udì ciò. Si trovava presso Laeghaire quale ostaggio. Disse che, se fosse stato liberato, e avesse ottenuto altre ricompense, avrebbe ucciso qualcuno del seguito di Patrizio. Gli venne accordato il comando della cavalleria di Laeghaire ed egli fu liberato dalla sua prigionia di ostaggio. Egli fornì garanzie che avrebbe compiuto quello che aveva promesso. Imbracciò immediatamente la lancia, s'avvicinò ai chierici, scagliò la lancia contro di loro e uccise Odhran, l'auriga di Patrizio.
Oppure si tratta del chierico che stava sul carro: Odhran era intento ad allestire il carro e il colpo fu vibrato proprio contro Patrizio in persona. Il chierico montò in collera, alzò le mani verso il Signore e rimase così con le mani in croce. Allora la terra trasalì e tremò, il sole si oscurò e avvenne un'eclissi. Si dice che allora si spalancò la porta dell'inferno e che Tara fece ritorno. Ma fu allora che Tara fu scardinata. Il Signore gli impose di abbassare le braccia e di ottenere una sentenza sull'assassinio del suo servo. Egli avrebbe avuto facoltà di scegliere il giudice in Irlanda. Ed egli acconsentì a quanto Dio gli imponeva.
Scelse di conformarsi alla sentenza pronunciata dal poeta regale dell'Isola d'Irlanda, vale a dire Dubthach Mac ua Lugair, che era un vaso ripieno della grazia dello Spirito Santo. Da ciò deriva l'uso secondo cui, se qualcuno varca il mare per difendere la sua causa, può scegliere il giudice in Irlanda, e, se varca la frontiera di una provincia, può scegliere il giudice in questa provincia. Dubthach prese la faccenda molto male e disse: "Mi è difficile dirtelo, chierico. Per me è imbarazzante trovarmi in questa assemblea tra Dio e l'uomo. Giacché se ti dico che quest'azione non può essere cancellata con il risarcimento, ciò sarà brutto per il tuo onore; ciò non ti sembrerà buono. E se io dico che bisogna far pagare il risarcimento ed esigere la vendetta, ciò non sarà buono agli occhi di Dio, giacché quello che tu hai introdotto in Irlanda è il giudizio del Vangelo e quanto vi è in esso è il perdono completo di ognuno verso il suo prossimo. Quello che c'era in Irlanda prima di te è il giudizio della legge, cioè il taglione: piede per piede, occhio per occhio e vita per vita".
"La forma di eloquenza infusa da Dio è buona", disse Patrizio, "non siete voi a parlare, ma è lo spirito di vostro padre che parla in voi", ecc.

Allora Patrizio benedisse la sua bocca e la grazia dello Spirito Santo pervase la sua eloquenza, tanto che egli disse: "è il rafforzamento del paganesimo, e la sentenza [...]".
Quattro cose sono enumerate in questo poema, vale a dire l'obbedienza da parte di tutti coloro cui viene intimato di comparire in giudizio e la facoltà di scelta per tutti coloro cui viene intimato di comparire in giudizio. Infatti gli venne accordata facoltà di scegliere, come pure l'obbedienza degli uomini d'Irlanda.

È un rafforzamento del paganesimo
se una cattiva azione viene vendicata.
Infatti è per preservare la fede che essi riferiscono
che fu concesso il potere di estirpare ogni errore.
Grazie a un'anima straniera furono emendati
il rifiuto del battesimo, il peccato senza risarcimento.
Intesa è la verità, attraverso la quale viene la purezza.
Poiché il demonio non ha diritto al perdono
nel giorno del giudizio
ma l'uomo non è nelle stesse condizioni.
Se egli ha pagato il risarcimento, ha diritto all'assoluzione,
all'assoluzione dai suoi crimini, avendo trasgredito
la volontà del re supremo.
Infatti il perdono è stato l'usanza di tutti.
Lo meritano dopo la crocefissione del Cristo
sinché non ricadano nel male.

Per quale motivo è concesso il perdono all'uomo dopo che costui ha commesso il peccato, a condizione che si penta, e per quale motivo il perdono non è concesso all'angelo dopo che costui ha trasgredito, anche se giunge al pentimento? La causa è che l'uomo ha un corpo mortale e che Dio ha una dimora più elevata di quella dove l'uomo è stato posto. Invece l'angelo ha un corpo sottile e puro e Dio non ha una dimora più elevata di quella dove l'angelo è stato posto. Per questa ragione non gli viene accordato il perdono dopo che egli ha trasgredito, anche se si pente:

Ti prego, o Dio, dirigi i miei passi;
gli avi più antichi, gli avi dalla conoscenza poderosa,
non hanno falsato la sentenza del Signore;
che io non aggravi l'eccesso
dei crimini sanguinosi degli uomini!
La verità dell'uomo di scienza,
la testimonianza della Nuova Legge,
garantiscono che Nuada morirà (?).
È risaputo che è la scienza divina a decidere
se vi è confessione di venerazione.
Ogni uomo, per il suo crimine,
andrà a morte.

Le due leggi contengono esempi di vendetta.
Verrà provato dalle mie gote,
il cui vivido onore io non insozzerò,
che io pronuncerò una sentenza giusta.
Io sono Patrizio, dal mio battesimo.
La mano che lo merita riceverà una punizione completa
giacché ogni essere vivente che pronuncia una sentenza
deve essere stato scelto per farlo.
Secondo la prima legge degli uomini d'Irlanda
non confermata da Dio nella sua Nuova Legge,
la Trinità non accordava il perdono.
In virtù della forza celeste, per salvare Adamo
poiché egli aveva la vita eterna,
Dio ebbe pietà
finché non gli spettò diverso trattamento
poiché egli meritava la morte.
Che muoia chiunque uccida un uomo.
Persino il re che cerca la vittoria (?) con le sue schiere,
che volontariamente infligge ferite scarlatte
le quali arrecano morte a qualcuno,
chiunque sia senza potere e senza dignità,
o il più nobile dei sapienti,
ogni essere vivente che provochi la morte
e i cui misfatti vengano giudicati, patirà la morte.
Criminale è chiunque lasci scappare un criminale
ed egli subirà una morte da criminale.
Secondo il giudizio della legge da me ricevuta, in quanto poeta,
è male uccidere per un'azione malvagia.
Io pronuncio la sentenza di morte,
di morte per il crimine di chiunque uccida:
Nuada è giudicato e destinato ad andare in cielo,
non è alla morte che egli viene condannato.

In tal modo vennero adempiute le due leggi: il reo fu messo a morte per il suo crimine e il cielo venne assegnato alla sua anima. Gli uomini d'Irlanda accettarono che a ciascuno fosse perdonato il suo crimine, affinché non aumentasse il peccato sull'isola.
Quanto è dato di capire nel giudizio sopra ricordato, ispirato a Dubthach da Dio, è che esso stava tra il perdono e il taglione. Infatti il taglione vigeva in Irlanda prima di san Patrizio e Patrizio introdusse il perdono. Ma in questa sentenza ci sono sia un po' di taglione sia un po' di perdono. Siamo arrivati sino ai nostri giorni tra il perdono e il taglione, poiché a tutt'oggi nessuno ha il potere di concedere il cielo, come avvenne quel giorno (nel caso di Patrizio). Infatti nessuno è messo a morte per un crimine volontario se viene pagato il risarcimento e, ogni volta che non è pagato il risarcimento, il colpevole è messo a morte per il suo crimine volontario, oppure è mandato in mare per un crimine involontario o per quelli di cui s'ammette il profitto.

E ciò si impone a lui per ogni tipo di contratto o di convenzione che non siano stati eseguiti.
Dopo questa sentenza, Patrizio chiese agli uomini d'Irlanda di recarsi in un luogo ove intrattenersi con lui a tale riguardo. Allorché essi giunsero all'assemblea, il vangelo di Cristo venne predicato a tutti loro. Quando gli uomini d'Irlanda sentirono parlare della morte dei viventi e della resurrezione dei morti, di tutta la potenza di Patrizio dopo il suo arrivo in Irlanda, quando videro che Laeghaire e i suoi druidi erano vinti dai miracoli e dai prodigi compiuti al cospetto degli uomini d'Irlanda, essi si prosternarono in segno di obbedienza a Dio e a Patrizio.
Allora Laeghaire disse: "Uomini d'Irlanda, è necessario che voi stabiliate e ordiniate tutte le nostre leggi". "È meglio farlo", disse Patrizio. Così tutti gli uomini d'arte d'Irlanda vennero riuniti e ognuno di loro mostrò la sua arte a san Patrizio al cospetto di tutti i nobili d'Irlanda. Fu allora che s'ingiunse a Dubthach di mostrare le sentenze e i poemi d'Irlanda, come pure ogni legge che faceva testo presso gli uomini d'Irlanda, in forza della legge di natura, della legge dei profeti e delle sentenze dell'Isola d'Irlanda e di quelle dei poeti.
Era stato predetto loro che sarebbe scaturita la parola splendente, e cioè la legge della lettera: giacché era lo Spirito Santo a parlare e a profetizzare per bocca degli uomini giusti che furono i primi sull'Isola d'Irlanda, come è stato profetizzato per bocca dei primi profeti e dei nobili avi nella legge patriarcale. Infatti la legge di natura aveva prevalso prima che arrivasse la legge della lettera.
Quindi tutte le sentenze autentiche pronunciate dallo Spirito Santo per bocca dei giudici e dei sacerdoti giusti degli uomini d'Irlanda, dall'occupazione dell'isola fino alla venuta della fede, vennero mostrati da Dubthach a Patrizio. Quello che non contrastava né con la parola di Dio nella legge della lettera e nel Nuovo Testamento, né con la coscienza dei credenti fu confermato nella disposizione delle sentenze da Patrizio, dagli ecclesiastici e dai capi d'Irlanda. In ognuna di esse la legge di natura era stata giusta, pur mancando la fede, e così, parimenti, le sue disposizioni e l'armonia della chiesa e del popolo. E questo è il *Senchus Mor*.
Nove persone vennero designate per riordinare questo libro, e cioè Patrizio, Benen e Cairnech, tre vescovi: Laeghaire, Corc e Daire, tre re; Rosa, cioè Mac Trechim, Dubthach, dottore della lingua dei saggi, e Fergus, un poeta.
Nofis è, quindi, il nome del libro da loro rimaneggiato, cioè la scienza dei nove uomini, ed abbiamo la prova di quanto è stato detto precedentemente.
Questa è la legge di Patrizio e nessun giudice umano tra i Gaeli può abrogare alcunché si trovi nel *Senchus Mor*»[(95)].

Questo testo è abbastanza lungo, e abbastanza chiaro, per fare a meno di qualsiasi commento. Riassume tutte le modalità — e, quasi, le circostanze — della conversione dell'Irlanda e del mantenimento della legislazione tradizionale.

3. Il druida ambasciatore

Le funzioni di ambasciatore, con tutta la diplomazia che precede o che provoca, segue e regola i conflitti, sono riservate ai druidi, in conseguenza delle loro capacità giuridiche. In Gallia abbiamo l'esempio (certo l'unico a noi noto), risalente al 60 a.C., qualche anno prima dell'intervento di Cesare, di Diviziaco, druida e nel contempo capo o personaggio influente degli Edui, il quale andò a Roma a chiedere aiuto contro i Sequani, alleati dei Germani di Ariovisto:

> «Il capo degli Edui si recò al Senato, espose la questione e, invitato a sedersi, respinse l'invito fattogli e parlò stando appoggiato al suo scudo» (96).

In Irlanda, al termine della *Guerra di Fergus e di Conchobar* che aveva contrapposto i due re dell'Ulster,

> «quella notte le schiere giunsero al Ruscello Nero dei Druidi e là si fermarono e si accamparono. Gli Ulati dissero che bisognava mandare degli ambasciatori al re d'Irlanda per trattare la pace. "Dunque, chi andrà?", chiese Conchobar. "Cathbad, Mes Deghad e Amorgen andranno laggiù", risposero quelli» (97).

Orbene, questi tre personaggi designati all'unanimità dai mandanti della loro missione, sono druidi.

4. Il druida narratore e storico

Alla stregua del diritto i Celti hanno trattato anche tutta la restante scienza religiosa e tradizionale. Immaginazione poetica, metafore sfrenate, fantasia individuale: tutto ciò non è molto anteriore al romanticismo dei secoli XVIII e XIX. I trascrittori del *Libro di Leinster* e di altri manoscritti, profondi conoscitori delle regole ferree dei generi da loro praticati, avrebbero trasecolato di fronte alle smisurate qualità pittoresche finto-esotiche e barbariche loro attribuite *a posteriori*.

Un tempo d'Arbois de Jubainville, eminente giurista divenuto studioso del mondo celtico, ha contrapposto il lato ***serio*** della scienza dei *filid*, giudici, legislatori e avvocati, al lato ***brillante*** (e meno serio) di questa medesima scienza, che consisteva anche nel raccontare storie meravigliose, nel tramandare belle leggende, perfino nel comporre splendide poesie liriche ed elegiache (98).

Non ci pare che questa opposizione sia fondata. Per contro: l'Irlanda non ha una 'letteratura', nel senso che noi attribuiamo a tale termine nell'occidente moderno. Il romanzo è un genere sconosciuto ai *filid* e la parola irlandese *litriocht*, «letteratura», è un prestito dal latino (*littera*) rivestito con un suffisso epicorico. Più ancora: se è difficile studiare testi celtici senza adoperare la terminologia moderna e parlare quindi di mitologia, di epopea, di saga, di cicli, è agevole constatare che tutti questi termini sono inadeguati, senza corrispondenti celtici originali[(99)].

Basti ricordare la parola *saga*, che è germanica e che non dovrebbe mai venire usata riferendosi al mondo celtico. Né esistono parole celtiche designanti la mitologia o l'epopea, e ciò per una ragione semplicissima: l'Irlanda non fa alcuna distinzione tra l'una e l'altra. L'epopea è nel mito tanto quanto la mitologia è latente nei cicli epici: Cuchulainn non è più storico di Eracle, la soave Étain è una regina d'Irlanda. La lessicografia irlandese medioevale è abbastanza ricca da indurre a pensare a qualcosa di diverso da una carenza del vocabolario. La parola *scél*, «racconto», basta per tutto.

Questa nozione di «racconto» è globale: l'Irlanda ha ignorato le classificazioni letterarie per cicli e per temi. Ciò non significa che i *filid* fossero privi di metodo o d'intelligenza. Significa, invece, che essi pensavano in modo diverso: procedevano a una classificazione per genere: razzie, corteggiamenti, morti violente, combattimenti, assedi, rapimenti, ecc. È, certo, un procedimento inutilizzabile nelle ricerche condotte secondo i nostri metodi moderni, ma, tutto sommato, non è più illogico della suddivisione in cicli mitologici ed epici. E questa è sempre stata una questione molto seria. Che le giurisprudenze del *Senchus Mor* ci appaiano più aride delle vivide descrizioni della *Tain Bo Cualnge*, è un'impressione moderna di cui il Medio Evo non è responsabile. Naturalmente l'Irlanda ha visto la differenza tematica che intercorreva tra il diritto e il «racconto», ma non ha fatto differenze nella trattazione di questi due argomenti, poiché gli Irlandesi erano appassionati o innamorati non di mitologia o di leggende, ma di storia, di genealogie, di toponimia o di etimologia, tutte discipline estremamente esatte. E le distinzioni tecniche seguono, nei fatti, le specializzazioni funzionali, escludendo qualsiasi fantasia. Tutto ciò che è speculazione o operazione, attività intellettuale è di competenza del druida o del *file* specializzato. L'Irlanda dei re esige di essere informata con precisione, con minuzia e con un gran numero di particolari su tutto quanto la concerne. Si può ammettere, senza tema di smentita, che la Gallia aveva le medesime esigenze.

Quanto alla vecchia distinzione giuridica tra la «legge di natura» precristiana e la «legge della lettera» posteriore alla conversione dell'Irlanda al cristianesimo, essa è alquanto significativa. Nei testi esistono veramente due Irlande: l'Irlanda prepatriziana, la quale si basa sulla tradizione orale e non ha mai scritto; l'Irlanda postpatriziana, la quale ha posseduto una ricca letteratura, perché si è dedicata con appassionato zelo allo studio delle Scritture, del latino e del greco e poi, in ultimo, del gaelico. Basta comprendere che queste due Irlande, così diverse, non sono incompatibili a onta del cambiamento di religione. Rappresentano due stadi successivi della medesima realtà, dato che l'Irlanda cristiana non ha mai comportato l'abolizione dell'Irlanda precristiana: essa ha voluto esserne l'estrema fioritura, conformemente alla parabola evangelica: ha fatto di tutto per giustificarla.

E la migliore giustificazione, se ve n'è bisogno, è ancora e sempre la maniera in cui san Patrizio, assicuratosi la benevolenza e poi la conversione, del dottore supremo, capo dei *filid* d'Irlanda, ha reclutato il primo vescovo del Leinster:

> «Patrizio partì da Tara alla volta del paese del Leinster, ed egli e Dubthach, bisnipote di Lugar, s'incontrarono a Domnach Mar Criathar nel Hui Cinnselach. Patrizio chiese a Dubthach un aspirante vescovo tra i suoi discepoli del Leinster, e cioè un uomo libero, di buona nascita, senza difetti, senza macchia, la cui ricchezza non fosse né troppo piccola né troppo grande. "Mi auguro un uomo che abbia soltanto una moglie e soltanto un figlio". Dubthach rispose: "Nel mio seguito conosco soltanto Fiacc il Bello, del Leinster, che è partito da casa mia alla volta del Connaught con un poema bardico per i sovrani". Mentre pensavano a lui, videro Fiacc venire verso di loro. Dubthach disse a Patrizio: "Vieni a farmi la tonsura: l'uomo verrà in mio aiuto per darmi sollievo, poiché grande è la sua devozione". Dopo di che Fiacc accorse in aiuto di Dubthach: Patrizio lo tonsurò e lo battezzò. Gli conferì la dignità di vescovo, tanto che egli fu il primo vescovo ordinato nel Leinster. Patrizio diede a Fiacc un cofanetto contenente una campana e un reliquiario, un pastorale e delle tavolette. Gli lasciò sette uomini del suo seguito e cioè: Mu Catocc di Inis Fail, Agostino di Inis Becc, Tecan, Diarmait, Maindid, Pol, Fedelmid»[(100)].

D'Arbois de Jubainville, ancora, ha commentato la glossa di Würzburg 31b, 14: *.i. nosmoidet iscelaib et senchassaib recto et geintlecte* «Si vantano con racconti e con antichità della legge e del paganesimo», chiosante *sunt enim multi etiam inoboedientes, vaniloqui et seductores* «ve ne sono molti disobbedienti, che hanno parole vane e seduttrici» nell'epistola a Tito (I, 10):

«Leggendo queste parole, il monaco irlandese ha, per un attimo, dimenticato che si trattava dell'epoca degli apostoli e che in questo passo ci si riferiva soprattutto agli avversari circoncisi che Paolo incontrava nelle sinagoghe, *maxime qui de circumcisione sunt*. Egli ha pensato alla potente corporazione dei *file*, che il cristianesimo irlandese, vincitore dei druidi, doveva ancora fronteggiare e che gli disputava con successo la fiduciosa ammirazione delle popolazioni, opponendo, nei tribunali, le proprie tradizioni giuridiche ai canoni della Chiesa e, nel campo letterario, i propri racconti epici ai sermoni e alle leggende dei santi. Quindi, il monaco glossatore ha ritenuto di dover spiegare l'influenza degli avversari di san Paolo in due modi: grazie alle storie, *scél*, che essi avrebbero raccontato e grazie alla loro conoscenza del diritto pagano, *senchass recto ocus geintlecte*»[(101)].

Tale conclusione è inammissibile, in primo luogo perché l'esempio resta isolato, in secondo luogo perché una glossa non è sempre una traduzione, ma un contrassegno mnemotecnico fatto unicamente allo scopo di annotare il senso generale del testo. Il glossatore può benissimo aver pensato anche al paganesimo classico: la sua esistenza non era sconosciuta in Irlanda e a maggior ragione non doveva esserlo a un Irlandese che risiedeva nel continente. Infine, e soprattutto, occorre ricordarsi che da nessuna parte in un testo irlandese, sia nel *Senchus Mor* sia in testi del ciclo epico o mitologico, esistono dichiarazioni o la benché minima traccia di ostilità nei confronti del cristianesimo. L'anticlericalismo di una versione della leggenda di Mongan è, nella migliore, o nella peggiore, delle ipotesi, una facezia al livello del *fabliau* medioevale[(102)].

Per individuare l'autentica attitudine degli eruditi irlandesi nei confronti delle loro leggende, conviene leggere le ultime righe della *Tain Bo Cualnge*, anzitutto in irlandese:

Bendacht ar cech oen mebraigfes go hindraic tain amlaidseo 7 na tuillfe cruth aille furri «Benedizione su chiunque serberà fedelmente la Razzia nella memoria e non vi aggiungerà un'altra forma»;

poi, in latino, la giustificazione del chierico:

Sed ego qui scripsi hanc historiam aut uerius fabulam, quibusdam fidem in hac historia aut fabula non accomodo. Quaedam enim ibi sunt praestigia daemonum, quaedam autem figmenta poetica, quaedam similia uero, quaedam non, quaedam ad delectationem stultorum «Ma io, che ho scritto questa storia, o piuttosto questa favola, non presto fede alcuna a certe cose in questa storia o favola. In effetti, certune sono artifici dei demoni, certune sono finzioni poetiche, certune non lo sono, certune lo sono per il piacere degli sciocchi»[(103)].

Recitare una storia costituiva una cerimonia che aveva i suoi riti e che fruttava benedizioni, non soltanto a chi la raccontava esattamente, ma anche a chi si prendeva la briga di ascoltarla. È un concetto antichissimo, comune all'Irlanda medioevale e all'India vedica. Ecco i vantaggi che san Patrizio in persona ha ascritto alla recitazione della storia intitolata *Altrom Tige Da Medar* o *Nutrimento della Casa dei Due Bicchieri*, che è la versione più adattata al cristianesimo del ciclo di Étain:

«Patrizio ordinò di non dormire e di non parlare durante questa storia e nemmeno di raccontarla, se non su preghiera di persone eccellenti e degne di ascoltarla. Patrizio prescrisse altresì molte altre distinzioni, com'è detto nell'elegia:

''Scavate la tomba della nobile Eithne nel cimitero, sopra il fiume Boyne verde di rugiada;
dopo la fanciulla dalla sapienza solare, la schiera di Aengus non era di buon umore.
Io e Aengus abile nelle armi, noi formiamo una coppia divergente nelle intenzioni.
Non v'è stato, sulla faccia della terra, un amore come il nostro per Eithne.
Queste benedizioni io ascriverò alla storia di Eithne di Finnmagh.
Prosperità di figlioli, prosperità di compagna, è quanto troverai dormendo con belle donne.
Se tu reciti il *Nutrimento* salendo a bordo di un battello o di un bastimento,
arriverai sano e salvo senza tema delle onde o dei marosi.
Se tu reciti il *Nutrimento* prima di recarti a un giudizio o a una caccia,
i tuoi affari prospereranno, al tuo cospetto tutto obbedirà.
Se tu reciti la storia di Eithne proprio mentre stai prendendoti una bella moglie,
fai un ottimo passo, perché avrai la migliore delle spose e i figli migliori.
Se tu reciti la storia della nobile Eithne entrando in una nuova mescita di birra,
non vi saranno né amarezza né follia; le armi ricurve e crudeli non verranno snudate.
Se tu reciti la storia della nobile Eithne a un potente sovrano durante il combattimento,
egli non dovrà pentirsene, a patto che ascolti in silenzio.
Se tu narri questa storia meravigliosa ai prigionieri d'Irlanda,
sarà come se venissero liberati dalle loro catene e dalle loro prigioni.
Benedizione sull'anima che stava nel corpo della bella Eithne.
Chi farà conoscere questa elegia otterrà la vittoria''»[(104)].

Talora non ci si credeva più veramente, ma non vi si doveva apportare alcun cambiamento, in quanto tutto ciò costituiva la tradizione nazionale, un passato forse favoloso, ma indistinto dalla storia e sempre connesso con la realtà. Quando, all'inizio della *Tain Bo Cualnge*, vengono riferite la mobilitazione dell'esercito irlandese e la marcia verso la frontiera dell'Ulster, l'itinerario è indicato diffusamente, con precisione degna di un annuario:

«Le strade della Razzia e l'inizio della spedizione e i nomi delle strade percorse dalle quattro province d'Irlanda nella terra d'Ulster: per Mag Criunn, per Tom Mona, per Turloch Téora Crich, per Cul Silinni, per Dubloch, per Badbgna, per Coltain, per Sinaind, per Gluile Gabar, per Mag Trega [...]»[(105)].

La lista comprende sessanta nomi di luogo. Il narratore si preoccupava di fornire una spiegazione comprensibile in una cornice nota. Non c'è un testo che non sia infarcito di toponimi o di nomi di persona, presupponendo, da parte dell'ascoltatore o del lettore, una buona conoscenza della topografia e della storia locale.

Tutto si svolge come se il grande nemico della società celtica fosse stato l'oblio. Poiché condizione primaria dell'esistenza era sfuggire all'anonimato, tutto mirava a impedire quell'unica, autentica morte che era l'oblio del nome. Il ruolo fondamentale del druida — o, piuttosto, dello storico specializzato (*sencha*) — consisteva nel conservare e nel perfezionare le prove della legittimità della sovranità. Pertanto esiste più di una famiglia principesca irlandese o gallese la cui genealogia ricopre l'arco di mezzo millennio. Citeremo, per limitarci a un unico esempio, questa genealogia della stirpe di Cormac, il grande re-giudice d'Irlanda:

«Rian figlio di Bruatar, figlio di Aed, di Cairpre, di Laicnen, di Colman, di Aed Ron, di Crunnmal, di Ronan, di Cormac, di Nathi, di Crimthann, di Enna Cendselach, di Labraid, di Fiachach, di Cathar Mor, di Fedelmid Fir Aurglais, di Cormac Gelta Gaeth, di Niad-Cuirb, di Con-Corbh, di Mog Corbh che cadde al Palazzo di Da Choca, di Conchobar dalle sopracciglia scarlatte, di Find Filed, di Ross Ruad, di Fergus Fairrge, di Nuada Necht, di Setna Sithbaicc, di Lugaid Luathfind, di Bresal Brecc»[(106)].

Ben altra cosa è sapere se tutti questi personaggi sono realmente esistiti, tenuto conto del fatto che i più antichi di loro ricadono nella leggenda piuttosto che nella storia. Ma ciò che qui importa è l'intendimen-

to, non la lista particolareggiata di personaggi di storicità incerta: assegnando a ogni generazione la durata di trenta anni, si raggiunge quasi il millennio e non sono mancati monaci irlandesi o gallesi per accampare la discendenza da una tribù d'Israele o da un faraone egiziano[107]. Dalla genealogia si trapassa insensibilmente alla pseudo-storia e al mito.

Ed ecco il miglior complimento mai tributato a un druida:

«Sui regni di questi sovrani e sui loro destini, il poeta Gilla mo Dubda cantò il canto che segue, accorto. Egli era cieco e aveva il viso piatto. Non cantò mai menzogne o storie deformate»[108].

La scienza dei *filid* irlandesi e, con ogni certezza, di tutti i druidi celtici, è una scienza esatta, nel senso preciso che essa è un sapere volto a rispondere a quesiti ufficiali, non a ricerche dettate da una curiosità personale. Bisogna saper rispondere a qualsiasi domanda. Ecco, per esempio, i quesiti posti ai *filid* o rivolti da costoro a se stessi riguardo alla capitale dell'Irlanda, Tara:

«Temair Bregg, donde ha origine?
ditelo, dottori.
Quando il luogo è stato denominato così?
Quando Tara è divenuta Tara?
Era sotto Partholon delle battaglie?
o all'epoca della prima conquista di Cesair?
Era con Nemed dal grande valore,
o sotto Cigal il rude dal ginocchio tremante?
Era sotto i Fir Bolg dalle navi,
o sotto la stirpe dei Leprachan?
Dite al tempo di quale conquista
il nome di Tara fu dato a Tara»[109].

Successivamente il poema fornisce la spiegazione. Quest'ultima non è affatto interessante, poiché in nessuna parte di essa è rintracciabile l'etimologia esatta del nome Tara. Ma per comprendere il poema occorre un requisito e cioè sapere chi sono Partholon, Cesair o Nemed, tutte persone che si suppongono note agli ascoltatori.

E i *filid* irlandesi non si sono occupati solamente di diritto, di storia, di toponimia. Hanno scritto anche glossari e trattati di grammatica e di versificazione, opere che non sempre s'ispirano servilmente ai modelli latini. Una delle loro occupazioni preferite è stata l'etimologia ed esiste, con il titolo *Coir Anmann* ovvero *Affinità dei Nomi*, un ampio

trattato sul modello di quello di Isidoro di Siviglia, trattato scandalosamente lontano dalla filologia moderna(110). Tuttavia non è il caso di burlarsene: infatti, oltre all'irlandese, gli eruditi insulari sapevano il latino, il greco e, talora, l'ebraico. Non hanno maltrattato la filologia più di quanto non abbia fatto, nella stessa epoca, il resto dell'Europa.

Proporremo, come unico e sufficiente esempio, questo saggio d'interpretazione, abbastanza esteso, del termine *senchas* «antichità», a opera dei giuristi:

«*Seanchus*, vale a dire una questione (*cuis*) ardua per un ignorante; poiché nessuno l'intende eccetto gli eruditi, e cioè una questione bella e amabile, *cas caingne*, una questione brillante, e cioè l'antica via della scienza degli uomini d'Irlanda. Chi ce l'ha tramandata, quale bella scienza è denominata così? Ovvero, come è stata salvaguardata la scienza chiamata *Senchus*? Ovvero, come il *Senchus* è stato salvaguardato?
Si richiedono la radice, il significato e l'origine del termine *Senchus* . La radice è l'ebraico *son*, greco *soena*, ovvero quello che in ebraico è *suos*, in greco *suene*, in latino *tario*, in irlandese *dlighedh* e la legge è la sua nobiltà. Il suo significato analitico e l'analisi del senso sono *senchus*, vale a dire *sen chai fis* (l'antico sentiero della conoscenza) degli uomini d'Irlanda ovvero degli antichi (*sen*), vale a dire *cai* "strada", la strada della conoscenza degli antichi. Come le persone arrivano, per numerose strade, alla residenza principale, così, parimenti, esse giungono alla conoscenza del *Senchus Mor* attraverso la conoscenza di ogni contratto. Ecco un esempio di quello che è *cae* "cammino":

Un giovane (*gilla*) ha protetto il mio cammino
e il suo servo (*a gilla*) non ha diritto a ciò che è bello.

Ovvero *Senchas*, vale a dire *Sen cae fis* (l'antica casa della conoscenza degli antichi); *tech fis na sen* (la casa della conoscenza degli antichi). Come la casa ripara una persona dal freddo e dal cattivo tempo, così, parimenti, la legge e la conoscenza del *Senchus* proteggono dall'ignoranza del contratto, ed ecco un esempio del fatto che *cae* significa casa:

Una fucina (*cerd-chae*), un mulino, una foresta d'alberi.

Ovvero *Senchus*, e cioè *senchuis, cuis* "causa", e cioè la causa della conoscenza degli antichi. Ovvero *senchas* e il *sen* che vi è racchiuso, questo viene da *senex* "vecchio", e il *cus* racchiusovi viene da *custodia*, vale a dire che esso custodisce la legge degli antichi. Ovvero *Senchas*, vale a dire *sen chaios, cais* "contratto", e cioè l'antico contratto degli uomini d'Irlanda. Ovvero *Senchus*, è il significato insito nella parola *senex* e il *cas* racchiusovi viene da *casus*, sommità, e cioè l'antica sommità della legge degli uomini d'Irlanda. La legge del *Senchus* è una legge che sorpassa e supera ogni altra

legge; come la cima dell'albero sovrasta il tronco dell'albero, così, parimenti, la legge del *Senchus* sorpassa ogni altra legge»[111].

Un tempo d'Arbois de Jubainville ha creduto che le leggende cristiane o adattate al cristianesimo fossero state «immaginate per conferire alla scienza dei *file* d'Irlanda un'origine biblica»[112]. Questa origine avrebbe sostituito l'ascendenza dalla dea Brigit. Ma si verifica un'integrazione, non una sostituzione. Nel corso dell'intero Medio Evo i *filid* vantano una duplice genealogia, riassunta dalla formula, sempre in uso, *dochum gloire Dé agus onora na hEireann* «per la gloria di Dio e l'onore dell'Irlanda». In quest'apparente contraddizione sta la spiegazione recondita, incompresa da d'Arbois, della loro letteratura: che quest'ultima parli o scriva gaelico, latino o inglese, che sia pagana o cristiana, l'Irlanda resta sempre l'Irlanda, l'analogo o l'omologo celtico della *Mutter Deutschland* o della Santa Russia. Possiamo esser certi che, stando così le cose, i *filid* non hanno messo a soqquadro i racconti mitologici o epici da loro chiamati *scéla* e intesi, anch'essi, come commenti esplicativi[113].

Non v'è alcun dubbio che il fondamento di questi commenti esplicativi è religioso e che essi erano destinati, da principio, a una classe guerriera, non predisposta dalla propria funzione a comprendere speculazioni intellettuali di livello elevato. Bisogna evitare di giudicare la classe sacerdotale celtica in base alle conseguenze della sua decadenza: il druida è diventato un mago, la mitologia si è diluita in folklore e il *file* si è ridotto a essere uno *storyteller*. Sicuramente c'è un abisso sociale e intellettuale tra il *file* Forgoll alla corte di re Mongan intorno al VII secolo e il narratore popolare della fine del XIX secolo. Il primo è un personaggio eminente, ricco e onorato; il secondo può anche essere un semplice mendicante[114]. Nell'epoca arcaica il *file* non è un servo incaricato di distrarre il sovrano, ma è gerarchicamente pari a quest'ultimo, ha il compito d'informarlo e di spiegargli quanto egli deve conoscere per governare bene il suo regno.

L'immaginazione, la creazione personale sono messe al bando. In ogni modo, gli ascoltatori conoscevano anch'essi le *scéla* ed erano in grado di apprezzare, oltre al racconto, l'esattezza e la fedeltà della recitazione. Chiunque le conoscesse, sapeva la storia d'Irlanda. E la storia, in questo caso, vuol dire l'intero *corpus* mitologico.

Quasi tutti gli eruditi, e soprattutto d'Arbois de Jubainville[115], hanno tentato di classificare cronologicamente i racconti, in funzione delle

date o dei punti di riferimento forniti dagli annali. In questa prospettiva, Conchobar, re dell'Ulster, sarebbe morto nel 2 d.C. e Cuchulainn nel 22. Tutto ciò è, perlomeno, altrettanto sospetto quanto i primi libri della storia romana di Tito Livio. Forse che non si è voluto, nel caso di Conchobar, morto per un accesso di collera all'apprendere la crocefissione del Cristo, stabilire un sincronismo, troppo evidente per non essere più simbolico che reale? E che dire degli Scandinavi assimilati ai Fomoire nel racconto della *Battaglia di Mag Tured*? Il racconto è tràdito in un manoscritto del XV secolo, l'invasione scandinava risale all'inizio del IX secolo, l'argomento è, nel contempo, una cosmogonia e una promessa di apocalisse. Quali avvenimenti storici riferisce? Con ogni certezza, nessuno. Dunque, dobbiamo ammettere che, contrariamente a Roma la quale ha dato sembianza storica alla sua mitologia e ha trasformato gli schemi mitici in rituali, i Celti hanno collocato la loro storia entro cornici mitiche, mentre la conversione al cristianesimo ci ha impedito di conoscere gli aspetti essenziali dei rituali. Ma tutto ciò è stato chiarito da lunga pezza o, se non lo è stato, lo sarà. Quello che ci interessa della battaglia di Allen, per fare un esempio, non è sapere, in base al confronto con gli *Annali*, che essa fu ingaggiata nel 722, e nemmeno che la prima trascrizione risale al XIV secolo ed è posteriore di sette secoli. Invece, ci interessa il fatto che nel corso di tale battaglia i druidi placano i combattenti, esattamente come quei druidi descritti da Diodoro Siculo in una Gallia che, quando tale autore scriveva, apparteneva già al passato[(116)].

Prenderemo le *scéla* del *file*, o, più esattamente, del druida narratore e storico, per quello che sono, non testimonianze prive di qualsiasi valore quale prova concreta e assoluta, ma elementi atti a farci elaborare una spiegazione globale del mondo celtico e, soprattutto, della sua classe sacerdotale. Proprio in base a questi racconti analizzeremo la struttura e la coincidenza di una società divina proiettata sulla società umana. Attraverso le strutture sociali che, quali esse ci appaiono, interessano tanto lo storico delle religioni quanto il sociologo, cercheremo di illustrare il pensiero religioso, cioè, in sostanza, la quintessenza del sapere druidico. Per finire, in queste società tradizionali, come nell'India vedica, i rapporti interumani contano assai meno delle riflessioni svolte, delle meditazioni approfondite sulle relazioni tra l'uomo e la divinità. Nel mondo celtico queste riflessioni, queste meditazioni e queste relazioni sono di competenza dei druidi o vengono, comunque, mediate da loro.

Per riassumere e per concludere, le *scéla* dei druidi e dei *filid* irlandesi sono, in origine, l'esposizione di una scienza sacra, di cui non si svela se non quanto gli ascoltatori devono e possono conoscere senza rischi per il loro equilibrio o per la loro salute intellettuale. In seguito, quando questa scienza sarà stata soppiantata dalla letteratura cristiana e sarà scaduta al rango di scienza profana (*figmenta poetica*!), ma sempre irlandese, i *filid* e i monaci ne serberanno il gusto e la tradizione, diventata lettera morta. Soltanto grazie a questa circostanza è possibile studiarla ai giorni nostri.

Abbastanza paradossalmente — ma adesso se ne capisce bene il motivo — proprio i monaci del IX o X secolo hanno scritto le liriche celebranti l'amore umano o il sentimento della natura, con abilità pari — e talora superiore — a quella dei romantici, sicuramente con maggiore immediatezza. Un *file* classico non sarebbe stato capace di scrivere o di pensare, nell'esercizio della sua professione, la poesia seguente, una delle più splendide di tutta la letteratura irlandese medioevale:

«Senza gioia è l'azione da me compiuta: poiché quello che amavo, io l'ho distrutto.
Pazzia sarebbe stato non fare quello che lui sperava, non fosse stato per il timore del re del cielo.
Non era senza profitto quello che desiderava, andare oltre ogni pena in Paradiso.
Una piccola bugia fece irritare Cruirithir contro di me: grande era la mia cortesia verso di lui.
Io, Liadan, ho amato Cruirithir. Questo è vero, come ognuno sa.
Per un po' di tempo mi accompagnai a Cruirithir. Era bello per lui stare con me.
La musica della foresta cantava per me assieme a Cruirithir, a un tempo con il fragore del mare aspro.
Non pensavo che Cruirithir sarebbe stato offeso da tutto quanto io avevo fatto.
Non nascondetelo: lui era l'amore del mio cuore, anche se io amo pure tutti gli altri esseri.
Un dardo di fuoco mi ha spaccato il cuore: so che senza di lui io non vivrò»[(117)].

Questa poesia di straziante semplicità è stata scritta nell'ultimo terzo del IX secolo. Il suo argomento non s'accorda affatto alle preoccupazioni didattiche, pedagogiche o erudite della classe sacerdotale. Tuttavia, la forte influenza esercitata da questa antica classe, l'onnipresenza

della sua memoria hanno fatto sì che nessun letterato irlandese abbia disprezzato la sua lingua nazionale. Nell'alto Medio Evo il latino è la lingua della liturgia e delle relazioni internazionali, ma non esclude affatto il gaelico per quanto riguarda i lati più umani dell'esistenza. Adamnan, nella sua vita di san Columba, racconta in latino l'aneddoto seguente. Nonostante esso si concluda tristemente, dimostra quanto i monaci dei più austeri monasteri fossero cultori della poesia profana o, per lo meno, non liturgica, purché essa fosse irlandese:

«Un giorno, in un altro momento, mentre il Santo sedeva in compagnia di alcuni fratelli sulle sponde del lago Cei, accanto al fiume denominato in latino Bos, giunse presso di loro un poeta irlandese. Quando costui, dopo aver un po' conversato, se ne fu andato, i fratelli dissero al Santo: "Quando il poeta Cronan ci ha lasciati, perché tu non gli hai chiesto, come si usa, di cantarci un canto composto da lui, con della musica?". Il Santo disse loro: "Perché adesso pronunciate parole vane? Come avrei potuto io domandare un canto di gioia a quel poveretto che sta per essere assassinato dai suoi nemici e che volge al termine della sua vita?"»[(118)].

5. Il druida medico

Parlando del druida o del vate medico (*faithliaig*), menzioneremo quello di Conchobar, re dell'Ulster, Fingen. Egli era di sorprendente abilità:

«Tutti venivano a mostrargli le proprie percosse e le proprie cicatrici, le proprie ferite e le proprie sofferenze: a ciascuno egli diceva la sua malattia e dava un rimedio e, in effetti, accadeva che ciascuno aveva la malattia detta da lui. "È la forza della saggezza medica, la guarigione delle ferite, l'allontanamento della morte, la fine di ogni debolezza, quest'uomo!", disse Fergus. Fingen, il medico-indovino, il medico di Conchobar, era attorniato dai medici dell'Ulster. Riconosceva la malattia di un uomo guardando il fumo della sua casa o ascoltando i suoi sospiri»[(119)].

Ecco, secondo un passo dell'*Aided Conchobuir* o *Assassinio di Conchobar*, un altro esempio dell'abilità di Fingen. Poiché Conchobar era stato ferito mortalmente al capo da una pietra lanciata da una fionda, gli portarono il suo medico:

«"Ebbene", disse Fingen, "a toglierti la pietra dalla testa, tu morrai all'istante. Se non te la si toglie, io ti guarirò, ma tu resterai invalido". "Per

noi è meglio averlo invalido piuttosto che morto'', dissero gli Ulati. La testa fu guarita e la ferita ricucita con un filo d'oro, poiché questo era il colore dei capelli di Conchobar. Poi il medico raccomandò al re di aver cura di non montare in collera, di non andare a cavallo, di non avere relazioni appassionate con nessuna donna, di non correre»[120].

Questa chirurgia è mitica e non esistono prove materiali del fatto che i druidi medici fossero in grado di condurre a buon termine operazioni così delicate: l'Irlanda medioevale non ci ha lasciato nessun trattato di chirurgia. Ma il dato positivo da valorizzare è che la leggenda celtica stimava i suoi druidi-medici abbastanza da attribuire loro la facoltà di guarire miracolosamente un re e d'interdirgli, in pratica, l'esercizio delle sue funzioni.

Ecco ancora, secondo il racconto, trascritto in epoca tarda, ma arcaico, dell'*Oidhe Chloinne Tuireann* o *Morte dei Figli di Tuireann*, la narrazione particolareggiata di altre prodezze chirurgiche. Questa volta i chirurghi sono dèi e le loro capacità terapeutiche meritano, come minimo, attenzione:

«Un sovrano amabile e di nascita libera s'impadronì della sovranità e dell'autorità sui Tuatha Dé Danann dal colore splendido. Era soprannominato Nuadha dal Braccio d'Argento, figlio di Echtach, figlio di Ordan, figlio di Allaoi. Questo re aveva allora un braccio d'argento e il suo portinaio aveva un occhio solo.
Un giorno, questo giovane guerriero uscì sulle mura di Tara e vide due uomini, belli, giovani, di statura splendida, che s'avvicinavano a lui sul terrapieno. Essi lo salutarono e vennero, del pari, salutati. Il portinaio domandò loro notizie: ''Donde venite, giovani dalla figura splendida?'', disse. ''Siamo medici valenti'', dissero. ''Se voi foste medici valenti'', disse, ''mettereste un occhio al posto del mio occhio''. ''Metterò l'occhio di questo gatto al posto del tuo occhio'', disse uno dei due. ''Ne sarò felice'', disse il portinaio. Quelli misero l'occhio del gatto al posto dell'occhio del giovane guerriero. Ciò gli convenne e non gli convenne. Infatti, quando egli voleva dormire o riposarsi, l'occhio si apriva allo squittio dei topi o al volo degli uccelli o al movimento delle canne; ma quando egli desiderava sorvegliare una truppa o un'assemblea, allora provava voglia di dormire o di riposarsi. Egli entrò e disse al re che dei medici valenti erano giunti a Tara, ''perché hanno messo un occhio di gatto al posto del mio occhio'', disse. ''Falli entrare'', disse il re. Al loro ingresso, quelli udirono un sospiro lamentevole, da far compassione. Miach, uno dei medici, disse: ''Odo il sospiro di un guerriero''. Oirmiach, l'altro, disse: ''Guarda che non sia il sospiro di un guerriero con uno scarabeo che gli annerisce il fianco''. Il re fu quindi por-

tato dove stavano quelli ed essi lo visitarono. Uno di loro gli tolse il braccio dal fianco ed essi legarono lo scarabeo, sbucato fuori da lui, tutto attorno alla fortezza. Gli uomini del re arrivarono e uccisero lo scarabeo. Miach cercò un altro braccio uguale per lunghezza e per grossezza, per metterglielo. Si cercò tra tutti i Tuatha Dé Danann e non si trovò braccio che gli andasse bene, eccetto quello di Modhan il porcaro. "Le ossa del suo braccio andranno bene?", chiese ognuno dei medici. "È quello che preferiremmo", dissero quelli. Un uomo lo prese, lo condusse a Tara ed egli venne portato a Miach. Miach disse a Oirmiach: "Preferisci mettere il braccio o andare a cercare delle erbe per mettervi della carne?". "Preferisco mettere il braccio". Allora Miach partì in cerca delle erbe e le portò: il braccio fu messo senza difetto alcuno»[(121)].

Il testo tralascia di precisare che Miach e Oirmiach sono i figli di Diancecht, il dio-medico, signore della Fontana della Salute secondo quanto narra la *Seconda Battaglia di Mag Tured.* E non dice nemmeno che costoro sono druidi, ma, per definizione, tutti gli dèi sono investiti della qualità e della dignità sacerdotale. Un'altra omissione del testo riguarda il nome e la presenza della sorella di Miach («moggio») e di Oirmiach («grande moggio»), Airmed. Orbene, quest'ultimo nome è connesso, come il latino *medicus*, con il tema *-med*, designante la misura e l'equilibrio[(122)]. Si comprende per altro agevolmente che il druida medico abbia avuto il compito di mantenere o di ristabilire il giusto equilibrio del corpo (e dell'anima) e che egli, a questo scopo, si sia avvalso dei tre aspetti tecnici della medicina, magico (attinente alla prima funzione), cruento (attinente alla seconda funzione) e vegetale (attinente alla terza funzione).

Il dio medico Diancecht in persona indica i limiti della sua arte, rispondendo a una domanda di Lug, in occasione della grande rassegna preliminare della *Seconda Battaglia di Mag Tured*:

«"E tu, Diancecht", disse Lug, "di quale potere, in verità, disponi?". "Non è difficile", disse quello: "Ogni uomo che sarà ferito, a meno che non gli abbiano tagliato la testa o a meno che non gli abbiano intaccato la membrana cerebrale o il midollo spinale, verrà completamente risanato da me per il combattimento della mattina seguente"»[(123)].

Donde si comprende anche perché i Celti mozzavano la testa del nemico vinto. La decapitazione impediva qualsiasi guarigione terrena e garantiva il trasferimento di tutte le facoltà, reali e virtuali, del vinto al vincitore. Proprio muovendo da questo principio il dio medico, geloso e vendicativo, uccide suo figlio, che si era dimostrato più abile di lui:

«Questa guarigione parve brutta a Diancecht. Brandì una spada sulla testa di suo figlio, tanto da tagliargli la pelle sino a mettergli a nudo la carne della testa. Il ragazzo guarì mettendo in opera la propria arte. Egli lo colpì di nuovo: tagliò la carne e raggiunse l'osso. Ancora una volta il ragazzo guarì, praticando come prima la propria arte. Egli gli inferse un terzo colpo e raggiunse la membrana del suo cervello. Ancora una volta il ragazzo guarì, praticando come prima la propria arte. Allora egli inferse un quarto colpo tanto da raggiungere il cervello e da far morire Miach. Diancecht disse che il medico stesso non sarebbe stato in grado di sanare questo colpo» [124].

Un altro medico per nulla inetto è il dio Lug in persona: ciò si spiega facilmente, poiché egli, da solo, possiede le facoltà di tutti gli altri dèi. Si prende la briga di guarire Cuchulainn sfinito dalla fatica e dalle ferite, quando costui impediva all'esercito d'Irlanda d'invadere l'Ulster. Non dispone di una fontana miracolosa, ma, al pari di Diancecht e dei figli di quest'ultimo, utilizza la medicina magica e vegetale quando può fare a meno della chirurgia. Inoltre concede al suo paziente un lungo sonno ristoratore:

«Allora gli cantò il *ferdord* e quello s'addormentò con esso [...]. Per tre giorni e per tre notti Cuchulainn restò immerso nel sonno. E, in verità, era giusto che il suo sonno fosse commisurato alla sua fatica. Dal lunedì dopo Samain precisamente fino al lunedì dopo Imbolc, per tutto questo arco di tempo Cuchulainn non aveva dormito — eccezion fatta per una dormitina appoggiato alla lancia dopo mezzogiorno, la testa sul pugno, il pugno stretto intorno alla lancia, la lancia sul ginocchio — ma colpiva, uccideva, attaccava e massacrava i quattro quinti dell'Irlanda durante tutto questo tempo. Fu allora che il guerriero del *sidh* pose erbe e piante salutari e incantesimi risanatori sulle lesioni, sulle piaghe, sulle contusioni e sulle numerose ferite di Cuchulainn. E Cuchulainn si ristabilì durante il sonno, senz'accorgersi di nulla» [125].

Integreremo questi pochi cenni sulle capacità mediche dei druidi, divini o umani, con un'impresa terapeutica di Fingen, assolutamente fuori dell'ordinario:

«Fingen, il medico-indovino, concesse a Cethern, figlio di Fintan, di scegliere: o una malattia lunga, dopo la quale egli avrebbe trovato aiuto e soccorso, o una cura cruenta di tre giorni e di tre notti, dopo la quale egli avrebbe potuto usare la propria forza contro i propri nemici. Su quest'ultima cadde la scelta di Cethern, figlio di Fintan, poiché egli affermava che non avrebbe trovato nessun altro più desideroso di lui di rendere la pariglia e di fare vendetta. Allora Fingen il medico chiese a Cuchulainn un barile di midollo

per guarire e per ristabilire Cethern, figlio di Fintan. Cuchulainn si recò alla fortezza e all'accampamento degli uomini d'Irlanda e condusse tutto il bestiame, tutta la soccida, tutti gli armenti colà trovati. E quello ridusse tutto, carne, ossa, pelli a un barile di midollo. Cethern fu messo in questo barile di midollo per tre giorni e per tre notti. Prese a bere dal barile di midollo tutto quanto gli stava attorno e il barile di midollo andò nelle sue piaghe, nei suoi tagli, nelle sue ferite, nelle sue numerose contusioni. Infine, scaduti i tre giorni e le tre notti, si alzò dal barile di midollo. E si rialzò così, tenendosi un'asse del suo carro davanti al ventre, per non farsi cadere l'intestino» (126).

Abbiamo perfino un esempio di progressione nei mezzi terapeutici. In effetti, allorché la medicina vegetale non è più sufficiente, si ricorre a tutto l'apparato della magia e degli incantesimi. Al momento del grande scontro di Cuchulainn e di Ferdiad, punto culminante della *Tain Bo Cualnge*, alla sera del primo giorno di un duello titanico, quando i due eroi si sono arrecati soltanto lievi ferite:

«vennero i guaritori e i medici per guarirli e per curarli. Posero erbe e piante medicamentose e fecero un incantesimo risanatore sulle loro lesioni, sulle loro contusioni, sulle loro ferite e sulle loro numerose piaghe. Ogni erba e pianta medicamentosa applicata sulle lesioni e sulle contusioni, sulle ferite e sulle numerose piaghe di Cuchulainn fu fatta portare, da parte di quest'ultimo, in uguale quantità, a ovest oltre il guado a Ferdiad, affinché gli uomini d'Irlanda non dicessero, se Ferdiad fosse stato abbattuto da lui, che Cuchulainn aveva ecceduto con le cure» (127).

Ma quando, alla sera del secondo giorno, le ferite sono diventate di natura più seria,

«vennero i guaritori e i medici per prendersi cura di loro, per esaminarli e per vegliarli quella notte, poiché non c'era nient'altro da fare per loro, tanto spaventevoli erano le loro lesioni, le loro contusioni e le loro numerose ferite, se non bevande magiche, incantesimi e formule per lenire le loro piaghe sanguinanti, le loro emorragie e i loro dolori mortali. E ogni bevanda magica, ogni incantesimo usato per le lesioni e per le ferite di Cuchulainn fu fatto portare, da parte di quest'ultimo, in uguale misura, a ovest oltre il guado a Ferdiad» (128).

6. Il druida architetto

Una funzione druidica che a tutt'oggi, per quanto ne sappiamo, non è stata mai menzionata, è quella di architetto. Essa risulta evidente nel brano seguente, tratto dal racconto *Fotha Catha Cnucha* o *Cause della Battaglia di Cnucha*, secondo quanto narra il *Lebor na hUidre*:

«Quando Cathair Mor, figlio di Fedelmith Fri-Urglais, figlio di Cormac Gelta-Gaith, si trovava nel regno di Tara e Conn dalle Cento Battaglie stava nel dominio dell'erede regale, c'era un druida celebre, Nuadu, figlio di Achi, figlio di Brocan, figlio di Fintan, di Tuath-Dathi in Brega. Il druida richiese a Cathair della terra nel Leinster, poiché sapeva che la sua discendenza sarebbe stata nel Leinster. Cathair gli offrì la sua terra affinché egli scegliesse. La terra scelta dal druida fu Almu. Colei che allora era moglie di Nuadhu era Almu, figlia di Becan.
Il druida costruì una dimora ad Almu e sul muro fu messo intonaco (*almu*), tanto che esso fu tutto bianco e da questo fu chiamato Almu [...]» [(129)].

Quindi il druida è architetto sul piano umano proprio come, sul piano divino, gli dèi sono gli architetti dell'universo. Il particolare, non privo d'importanza, spiega perché, nel racconto della *Seconda Battaglia di Mag Tured*, il Dagda edifichi fortezze durante la penosa schiavitù imposta dal re fomoire e usurpatore, Bres:

«I campioni furono costretti a servirlo. Ogme doveva portare una fascina di legna da ardere e il Dagda costruiva fortezze. Fu lui, il Dagda, a scavare Rath Brese» [(130)].

7. *Il druida portinaio*

Abbiamo già citato e commentato diffusamente il frammento della *Seconda Battaglia di Mag Tured* narrante l'arrivo di Lug a Tara (v. pp. 41-42). Adesso ritorniamo a questo frammento per una ragione diversa. In effetti, nell'episodio compare il druida portinaio. In realtà, due sono i druidi che adempiono tale funzione, certamente uno è all'opera di giorno, l'altro di notte. Ma nel racconto agisce uno soltanto: egli interroga Lug sulle sue capacità e soltanto quando il postulante ha risposto in modo soddisfacente a tutti i quesiti gli consente di entrare a Tara[(131)].

Analoghi sono i due paragrafi introduttivi del racconto della *Morte dei Figli di Tuireann*, entrambi citati doviziosamente in merito alle imprese terapeutiche del druida-medico (pp. 119-120). Qui la solidarietà, la complementarietà che legano druida e sovrano risultano ancora più evidenti e marcate, poiché si può finalmente ritrovare, nell'ambito celtico, il tema indoeuropeo del Monocolo (il druida) e del Monco (il re), tema che era stato individuato chiaramente soltanto a Roma e in Germania[(132)]. La frase-chiave ricorre al termine del primo paragrafo: «*Questo re aveva un braccio d'argento e il suo portinaio aveva un occhio solo*». Si trat-

ta, nei fatti, del re Nuada e del suo portinaio: ognuno dei due ha la mutilazione, dequalificante o iperqualificante, tipica della propria classe: quella del braccio per il re-dispensatore, quella dell'occhio per il druida-veggente.

I due esempi appena citati sono già probanti, a parte il fatto che non specificano chiaramente che il portinaio è un druida: ciò va dedotto dal contesto. Ma un terzo esempio ci fornisce la prova assoluta. La scena si svolge a Tara, com'è inevitabile, secondo il complicato, tormentato racconto dell'*Ebbrezza degli Ulati* (*Mesca Ulad*). In una notte di *Samain* — e quindi di ebbrezza — gli Ulati partono, nel cuore della notte, per recarsi a un secondo banchetto a casa di Cuchulainn. Già barcollanti nei fumi dell'ubriachezza, si perdono strada facendo. Giungono davanti a Tara, dove si festeggia la nascita di un figlio della regina Medb e del re Ailill. E qui, nonostante ricorra un termine diverso dal prevedibile *dorsaide*, il testo suona molto chiaro: «*C'erano due guardiani e due druidi a vegliare* (**bâtar dâ dercaid 7 dâ druide oc forcomêt dî**). *Si chiamavano Crom Deroil e Crom Darail, due pupilli di Cathbad, il famoso druida*»[133].

La vicenda ha un esito catastrofico: uno dei due druidi non identifica correttamente gli Ulati, litiga con il collega e, allorché gli intrusi si stagliano vicinissimi ai bastioni di Tara,

> «i volti cambiarono aspetto e ci fu stridor di denti in mezzo a Tara. I due druidi si sentirono sprofondare nella nebbia, nella debolezza, nel malanno e uno cadde giù dal muro verso l'esterno, Crom Darail, e Crom Deroil giù dal muro verso l'interno. Ciò nonostante, Crom Deroil si rialzò e gettò il suo occhio sulla schiera che per prima aveva raggiunto il terrapieno»[134].

Il druida che si è sbagliato cade verso l'esterno, dalla parte del nemico; quello che ha detto la verità precipita all'interno della cerchia muraria e getta il suo occhio contro il nemico a scopo apotropaico. Il druida è il guardiano delle porte ed è suo compito non tanto agire, quanto piuttosto informare minuziosamente il re su tutti coloro che, druidi, guerrieri o artigiani, vogliono penetrare nel suo territorio. Il portinaio del re Nuada spinge, anzi, la sua coscienza professionale assai oltre: verifica sulla propria persona, con una delicatissima operazione chirurgica, la competenza dei tre medici che vogliono curare il re. Ma non si fa tagliare il braccio: la perdita del braccio non è una mutilazione druidica; è druidica, invece, la perdita dell'occhio.

Così il portinaio rappresenta, in modo molto più degno, l'equivalente celtico del *nomenclator* latino, «questo segretario dalla memoria infallibile», il quale, per strada, suggeriva al patrizio romano i nomi che costui poteva aver dimenticato[135]. La differenza è funzionale: il *dorsaide* è un druida, mentre il *nomenclator* è uno schiavo.

III. Il druida e la guerra

Il druida non è soltanto sacerdote. È anche guerriero. Tale binomio può sembrare strano, ma si spiega facilmente. Il prototipo del druida guerriero è, in tale prospettiva, Cathbad, il primo dei druidi dell'Ulster[136]: la sua personalità è duplice nella versione B del *Concepimento di Conchobar*, di cui citiamo l'inizio, arcaico e parzialmente incoerente:

> «Eochaid dal tallone giallo, figlio di Loig, regnava sugli Ulati. Sua moglie mise al mondo una figlia, Ness, figlia di Eochaid dal tallone giallo, che dodici tutori s'incaricarono di allevare. Dapprima ella fu chiamata Assa, poiché era gradevole e docile. In quel tempo un altro guerriero delle regioni del sud dell'Ulster fece una spedizione in Irlanda e il numero di coloro che l'accompagnavano era tre volte nove uomini. Cathbad, famoso druida, aveva lo stesso nome di questo guerriero: egli possedeva grande scienza, druidismo e forza fisica. Era nato nell'Ulster, ma aveva lasciato il suo paese. Capitò, dunque, che l'altro Cathbad giunse in un deserto con tre volte nove uomini. Dapprima ingaggiarono battaglia tra loro, poi si stancarono di combattere e conclusero un patto, senza il quale, essendo pari di numero, sarebbero tutti morti. Allora Cathbad e i suoi, l'altro eroe e i suoi si recarono presso gli Ulati e uccisero i dodici tutori della giovinetta i quali erano riuniti in una casa in procinto di fare festa. La giovinetta (che non c'era?) fu l'unica a scampare e nessuno sapeva chi fosse responsabile del massacro. A questa notizia la giovinetta montò in una collera furiosa. Fece una spedizione con tre volte nove uomini per vendicare i suoi tutori e distrusse e saccheggiò tutte le frontiere. Fin allora la chiamavano Assa, perché era piacevole, ma il suo coraggio e il suo valore guerriero le valsero in seguito il nome contrario, Nihassa»[137].

Successivamente il druida Cathbad sorprende la giovinetta al bagno, la minaccia con la spada, si fa sposare con dote e onore e la storia termina con il concepimento del re Conchobar, mentre Cathbad profetizza la gloria del regno futuro. A dire il vero, Cathbad è druida o guerriero secondo le circostanze: quelle appena riferite sono pressapoco le uniche

in cui egli appaia in veste di guerriero. Ma egli riunisce in sé le due valenze. Secondo la definizione di *Scéla Conchobuir* o *Racconti di Conchobar*, nel *Libro di Leinster, fennid amnas i nHérend in tansin .i. Cathbad mac Rossa a ainm. Sech ba druiside ba fennid* «c'era un guerriero terribile in Irlanda in quel tempo e si chiamava Cathbad, figlio di Ross. Oltre a essere un druida, era un guerriero»[138]. Il potere guerriero di Cathbad è intimamente connesso con la sua persona e con il suo sacerdozio. Si noti altresì che il druida guerriero ha sposato una regina guerriera. E il loro figliolo sarà un grande sovrano.

Per contro, un tratto caratteristico dei guerrieri è che essi devono essere poeti: tra i due requisiti necessari per venire ammessi nelle *fianna*:

> «la seconda condizione: nessuno era ammesso nelle *fianna* se non era un poeta e se non aveva portato a termine i dodici libri di poesia»[139].

I «dodici libri di poesia» denotano un'epoca tarda e non s'impone l'appartenenza a una classe sacerdotale ormai scomparsa. Ma bisogna soddisfare l'esigenza di reclutare ad alto livello, cercando la perfezione fisica, morale, intellettuale. Le *fianna* considerano tutt'altro che inconciliabili guerra e poesia. La loro esigenza si configura, quindi, come la conseguenza di una concezione antichissima.

In Gallia i druidi non erano diversi: proprio in quanto druida e, secondo Cesare, politico influente, Diviziaco comanda un corpo di cavalleria. È quanto possiamo evincere dalla lettura di un passo del *De Bello Gallico* (II, 5), ove Cesare spiega come egli ha utilizzato le truppe edue all'epoca della prima campagna belgica, nel 57 a.C.:

> «Cesare parlò, poi, a lungo con Diviziaco, il capo degli Edui, e gli spiegò quanto importante fosse per Roma e per il bene di tutti il tener divise le forze nemiche, per non esser costretti a combattere, nello stesso tempo, contro un nemico tanto numeroso; ciò poteva essere evitato — disse Cesare — se gli Edui avessero invaso con le loro milizia il territorio dei Bellovaci e lo avessero saccheggiato. Incaricato Diviziaco di questa missione, lo congedò».
>
> (Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978², p. 83)

Ecco ora come la leggenda irlandese concepisce e rappresenta i preparativi e la tenuta militare di un druida in procinto di andare a combattere. L'equipaggiamento è classico, con un alone d'invincibilità e di magia atto a sbalordire:

«Mog Ruith andò fino a Raithin in Imaric ("la collina dell'incontro"), al guado, a sud-ovest, e Cennmhar [...?...]. Ed è così che Mog Ruith se ne venne, come se si recasse a combattere lui in persona, e meglio di così non era mai venuto: con lo scudo multicolore e stellato, munito di un cerchio di candido argento, con una spada da eroe dalla grande impugnatura al fianco sinistro, con due lance nemiche e avvelenate in mano. Così egli si recò a questa spedizione con le armi del suo valore e di guerra, a Raithin in Imairic, al guado del sud-ovest. Nel frattempo, mentre appariva Cairpre Liffechar che veniva dal nord assieme a Colptha, Mog Corb appariva assieme a Cennmhar. Poiché essi erano i testimoni dall'inizio alla fine, per tutto il tempo che avessero ingaggiato battaglia. E da loro venivano qualificati come veri e certi i grandi colpi che ciascuno assestava all'altro» (140).

I druidi della parte avversa sono tutti armati e battaglieri in modo altrettanto formidabile:

«La fazione di Conn notò allora che le proprie arti erano state ribaltate contro di loro. Cormac cominciò a rimproverare i druidi che stavano con lui. Fu allora che Colptha si alzò, vergognandosi dei rimproveri mossigli da Cormac. Sospese al braccio sinistro il suo scudo nero e funesto, che misurava centoventi piedi di circonferenza e aveva un cerchio di ferro. Impugnò la sua spada pesante e tagliente, che aveva richiesto trenta masse di metallo incandescente, e le sue due lance nere e scure in mano. Egli stesso assunse una forma orribile, smisurata, grottesca, alta duecentoquaranta piedi, senza contare le vesti. Cairpre Lifechair venne a esortarlo e uscirono dall'accampamento verso sud-ovest per andare a combattere» (141).

Tutto il racconto donde è tratto questo frammento narra così, sullo sfondo della rivalità di due province, l'impressionante lotta, militare e magica, dei druidi aderenti all'una o all'altra fazione. Costoro sono anche i combattenti principali e non v'è alcun druida che non sia guerriero, come questo Medhran, nominato incidentalmente, cui spettano i due epiteti «druida» e «guerriero»:

«Guerriero dai capelli biondi e inanellati e di amabile aspetto era il druida di Medhon Mairtine, chiamato Medhran il druida» (142).

Queste poche citazioni spiegano il comportamento dei druidi gallici quale esso è descritto succintamente da Cesare:

«Se più di uno gode della stessa stima, allora decidono dell'assegnazione del primo posto con una votazione e talvolta anche con le armi».

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978^{2}, p. 225)

Tale comportamento non contraddice quanto il proconsole osserva poche righe dopo:

«I druidi non partecipano alle guerre, né pagano i tributi come gli altri, sono esenti dal servizio militare e da ogni altro gravame».

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978[2], p. 225)

Dobbiamo capire che i druidi non erano vincolati da alcun tipo d'interdizione o di restrizione: al contrario, proprio loro avevano la facoltà di legare e di sciogliere. La spiegazione vanifica, parimenti, tutte le ipotesi formulate sulle cause dei 'favori' tributati a tale prestigio. Le ragioni di ciò sono, con ogni evidenza, dottrinali e religiose, non già sociali o politiche. Si ricordi come Diviziaco appare al cospetto del senato romano. Giunto in ambasceria, egli non si separa dalle proprie armi, dal momento che respinge l'invito a sedersi e parla stando appoggiato al suo scudo. Quindi qualsiasi druida è, senz'alcuna eccezione, anche guerriero. Accade persino che uno di loro, per caso o per combinazione, anteponga la sua valenza militare a quella sacerdotale: «Benché eroe, io sono anche poeta», dice il *file* Amorgen in un testo che citeremo in seguito.

Dunque la guerra è una delle occupazioni, senza essere la principale, possibili del druida, unico signore del proprio destino pacifico o guerriero. La profetessa o poetessa, per la quale la divinazione rappresenta il solo aspetto praticabile del sacerdozio, partecipa di questo coinvolgimento nella funzione militare. Vedremo che la regina Medb, prima di partire per la spedizione della *Razzia delle Mucche di Cooley*, consulta il proprio druida. Egli la rassicura in merito alla sua sorte personale. Poi ella chiede alla profetessa Fedelm di predirle il destino — sinistro malgrado tutte le obiezioni — dell'esercito d'Irlanda. E il redattore, in un contesto greve di predizioni funeste, non la finisce più di profondersi in elogi del fascino, della grazia, dell'avvenenza fisica di questa splendida fanciulla. Ma colpisce il fatto, inusuale perfino tra le fanciulle irlandesi del Medio Evo, che ella sia armata di spada:

«L'auriga fece girare il carro e Medb tornò indietro. Allora ella vide una cosa che le parve strana: una donna sola sul timone di un carro, vicinissima a lei. Ecco com'era la fanciulla: tesseva una treccia, con una spada di bronzo lucente alla destra, con sette pezzi d'oro»[(143)].

Il celebre re delle Fianna, Finn mac Cumaill, lui stesso dotato di veggenza e capace di usare il *teinm laegda* o «illuminazione di canto», s'av-

valeva della moglie come principale specialista del proprio personale druidico:

«Colei che era sposa di Finn, e cioè Smirgad, figlia di Fatha Canann, era una profetessa e una saggia. Fu lei a dire a Conn che, quando egli avesse bevuto una bevanda da un corno, avrebbe finito di vivere. Questo è il motivo per cui egli, da allora, non beveva mai bevanda da un corno, ma solo da coppe» (144).

IV. Il druida e il re. Autorità spirituale e potere temporale

L'Irlanda fornisce altre prove della potenza del druida, potenza molto diversa da quella del re, forse meno immediatamente percepibile, ma più forte e più profonda nelle sue conseguenze e nelle sue ripercussioni. I due personaggi, occorre ricordarlo sempre, sono solidali, complementari e opposti.

Gli Ulati sono sul punto di massacrarsi reciprocamente per una futile contesa da banchetto:

«i garanti di ognuno di loro si drizzarono con impeto selvaggio e la loro lotta era così fiera che in essa ci furono nove uomini feriti, nove uomini con piaghe sanguinanti e nove uomini stesi morti da una parte e dall'altra. Ma Sencha, figlio di Ailill, s'alzò e agitò il suo ramo di pace: gli Ulati divennero muti e silenziosi» (145).

Un fatto analogo è narrato nel racconto ossianico del *Bruiden bheg na hAlmaine* o *Piccolo Palazzo di Allen*. Mentre i clan di Finn e di Goll mac Morna sono occupati a fare strage l'uno dell'altro,

«allora s'alzò il poeta profetico dalla parola tagliente, l'uomo dalla grande arte poetica, Fergus dalla bella bocca, e gli uomini d'arte delle Fianna assieme a lui, e si misero a cantare i loro lai, i loro bei poemi e i loro inni di lode a tutti quegli eroi, per calmarli e per raddolcirli. Al suono della musica dei poeti, quelli smisero di stritolarsi e di farsi a pezzi. Lasciarono cadere a terra le loro armi. I poeti le raccolsero e li fecero riconciliare» (146).

Ciò ricorda molto da vicino Diodoro Siculo (V, 31):

«Non soltanto nelle necessità del tempo di pace, ma anche e soprattutto durante le guerre ci si affida, amici o nemici, a tali filosofi e bardi. Spesso sui campi di battaglia, nell'istante in cui gli eserciti si fanno vicini, con le

spade sguainate e le lance inclinate in avanti, questi bardi avanzano in mezzo ai nemici e li ammansiscono, così come si fa con le bestie selvatiche grazie agli incantesimi. In tal modo, anche presso i barbari più feroci la passione cede alla saggezza e Ares rispetta le Muse».

E il seguito del testo del ciclo di Finn appena citato conferma che gli Irlandesi di allora non concepivano, per mettere fine a una guerra o a un conflitto, altre procedure all'infuori di quella dei Celti continentali descritti da Diodoro Siculo, vale a dire il ricorso al giudizio e alla diplomazia dei druidi:

«Finn disse che non avrebbe fatto la pace con i clan di Morna, se non avesse avuto il giudizio del re d'Irlanda e di Ailbe, figlia di Cormac, figlio di Art, figlio di Conn dalle cento battaglie: il giudizio di Cairbre Lifechar, il futuro re d'Irlanda; il giudizio di Fithal e di Flaithri e il sommo dei giudizi di Fintan, figlio di Bochra. Goll disse che lo avrebbe concesso. In forza di un accordo fatto da poeti s'impegnarono a restare in questa pace e fissarono un determinato giorno, cioè quindici giorni a partire da quella data, nella prateria di Tara» (147).

In questo testo costituisce un fatto eccezionale il ricorso al giudizio di una donna, Ailbe. È vero che ella è figlia di quel grande giudice che fu il re Cormac. Tra i giudici eletti per regolare gli strascichi della contesa spicca anche il nome di Fintan, figlio di Bochra, uno dei tre uomini primordiali d'Irlanda (si veda *infra* al capitolo V).

Durante un'allegra serata che degenera, quando le mogli degli eroi dell'Ulster, pungolate dalla lingua malevola di Bricriu, contendono aspramente per sapere chi, tra i loro rispettivi mariti, è degno di primeggiare su tutti gli altri guerrieri, si giunge al momento critico: gli Ulati — questa è l'inevitabile conseguenza — stanno per massacrarsi a vicenda. A questo punto il re e il druida intervengono in pieno accordo. Ma è il druida Sencha colui che intima ai convitati l'ordine di stare tranquilli:

«"Restate calmi", disse Sencha, "non sono arrivati dei nemici, ma è stato Bricriu, il quale ha scatenato la contesa tra le donne che sono uscite. Lo giuro con il giuramento della mia tribù", disse, "se non si sbarra loro l'ingresso in questa casa i nostri morti saranno più numerosi dei vivi". Quindi i portinai chiusero le porte. Emer, figlia di Forgall Manach, moglie di Cuchulainn, superò le altre donne a causa della sua sveltezza e puntò la schiena contro la porta. Prima che le altre arrivassero, chiamò i portinai, tanto che gli uomini dentro la casa si alzarono, ognuno per andare ad aprire alla

moglie e per farla entrare in casa per prima. "La notte è brutta", disse Conchobar. Con la bacchetta d'argento che teneva in mano dette un colpo alla colonna bronzea del suo letto, tanto che tutti si misero a sedere. "Restate calmi", disse Sencha, "qui non avrà luogo una contesa di armi, ma avverrà una contesa di parole". Ogni moglie uscì sotto la protezione del marito, tanto che allora ebbe luogo la battaglia di parole delle donne dell'Ulster» [(148)].

Nel seguito del medesimo racconto, allorché il certame oratorio si spinge troppo in là e rischia di non restare unicamente oratorio, il druida Sencha interviene di nuovo:

«Ancora una volta la casa divenne una fortezza di parole a causa delle donne che facevano l'elogio dei mariti. Conall, Loegaire e Cuchulainn si sforzavano di scatenare una contesa. Sencha, figlio di Ailill, si alzò e agitò la sua bacchetta. Gli Ulati lo ascoltarono ed egli parlò, ammaestrando le donne [...]» [(149)].

Tutti obbediscono, senza discutere, a un semplice gesto del druida. D'altronde, era forse lecito battersi davanti a lui senza avere la sua espressa autorizzazione? In ogni modo, i motivi di siffatta docilità sono di natura religiosa.

I druidi sono circondati da un grande rispetto. Nei banchetti solenni (e certo anche in tutti gli altri) il druida siede alla destra del re [(150)] e a trattarlo con deferenza è, in primo luogo, proprio il sovrano, che gli deve la propria corona. Persino Cesare afferma di aver ordinato a Convictolitave, cui era stata conferita dai sacerdoti la magistratura vacante, secondo l'uso della città, di assumere il potere:

«Costrinse, quindi, Coto a lasciare la carica e ordinò che fosse confermato Convictolitave che era stato scelto, secondo le norme di legge, dai sacerdoti quando tale carica era vacante» [(151)].

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978^2, p. 275)

Questi sacerdoti (*sacerdotes*) sono, con ogni evidenza, druidi il cui appellativo funzionale è stato tradotto in latino; la situazione da loro creata sul piano politico collima con quella dell'Irlanda leggendaria, dove il druida sceglie un membro della classe guerriera per fare di lui un re. Colpisce altresì che Cesare, per designare la magistratura suprema degli Edui (il popolo gallico che egli conobbe meglio), usi due parole, *imperium* e *potestas*. Nella terminologia cesariana la prima di esse indica la

Sovranità nella sua essenza militare e conquistatrice, la seconda indica il medesimo concetto nella sua funzione regale. È notevole che la scelta dei due termini coincida con il duplice aspetto, eroico e regale, della funzione guerriera celtica[152].

L'Irlanda ha la medesima concezione dei rapporti tra re e druida. Nei fatti, nel ciclo dell'Ulster, a un certo punto, in seguito a una maledizione di Macha — dea o fata, in ogni caso un essere sovrumano — tutti i guerrieri della provincia vengono privati della loro forza fisica, la *nert* indispensabile all'esercizio della funzione militare, segnatamente sono deboli come una partoriente per un periodo di cinque notti e quattro giorni o di cinque giorni e quattro notti. L'eroe Cuchulainn, immune dalla maledizione, resta solo a difendere la frontiera malgrado la sua giovane età. Dopo una lunghissima lotta accanita, non potendone più, manda il proprio padre putativo Sualtam a chiedere soccorso presso il re Conchobar a Emain Macha:

> «E Sualtam avanzò, montando un solo cavallo, il Grigio di Macha, per avvertire gli Ulati. Giunto nei pressi di Emain, proferì le parole seguenti: "Ulati, uccidono gli uomini; si portano via le donne; razziano le mucche!". Non avendo ottenuto una risposta soddisfacente, per questa ragione si spinse fino al bastione esterno di Emain e proferì le medesime parole: "Ulati, uccidono gli uomini; si portano via le donne; razziano le mucche!", disse Sualtam. Non ottenne risposta soddisfacente da parte degli Ulati. Così stavano le cose presso gli Ulati: un interdetto impediva al re di parlare prima dei suoi druidi. Egli (Sualtam) continuò ad avanzare, arrivando fino alla pietra degli ostaggi a Emain Macha. Pronunciò le stesse parole: "Uccidono gli uomini; si portano via le donne; razziano le mucche!". "Chi li ha uccisi, chi le ha portate via, chi le ha razziate?", disse Cathbad il druida. "Ailill e Medb vi hanno devastato il vostro paese con la guerra", disse Sualtam, "vengono a portarvi via le vostre donne e i vostri figli, i vostri bambini, i vostri cavalli e i vostri branchi di cavalli, le vostre mandrie, il vostro bestiame e la vostra soccida. C'è soltanto Cuchulainn per trattenere e per contenere le quattro grandi province d'Irlanda, nelle gole e nei passi del territorio di Conalle di Murthemne. Non gli è assicurata la garanzia degli uomini o del combattimento contro un uomo solo; nessuno va a recargli aiuto e sostegno. Il ragazzo è ferito, le sue articolazioni sono fuori posto. Sono degli archi d'interdizione (?) a far restare il suo mantello su di lui. Non ha un pelo su cui si potrebbe piantare la punta di un ago, dal cranio ai talloni, la punta di ogni suo pelo gronda una goccia di sangue, tranne la mano sinistra che regge lo scudo sopra di lui e anche questa reca tre volte cinquanta ferite sanguinanti. Se voi non vendicate questo immediatamente, non lo vendicherete fino al giorno del giudizio e della vita eterna". "Giusti sono il

trapasso, la morte e l'annientamento dell'uomo che pungola il re in questo modo", disse Cathbad il druida. "È verissimo", dissero tutti. Sualtam se ne andò pieno di collera e di ostilità, perché non aveva ricevuto dagli Ulati la risposta desiderata. Allora il Grigio di Macha ruppe in un balzo sotto Sualtam e passò davanti al bastione esterno di Emain. Lo scudo di Sualtam fece una giravolta attorno a lui, tanto che egli ebbe la testa mozzata dal proprio scudo [...]»[153].

L'indicazione fornita da questo testo è confermata da una variante della *Mesca Ulad* o *Ebbrezza degli Ulati*:

«Uno degli interdetti degli Ulati proibiva di parlare prima del re e uno degli interdetti del re proibiva al re di parlare prima dei suoi druidi»[154].

Un'ulteriore conferma viene anche dalla già citata presentazione del *file* Ferchertne:

«Se qualcuno desidera intrattenersi con il re, non lo può fare se, prima, non si è rivolto a quest'uomo» (v. p. 79).

Definizioni precise come questa non ricorrono frequentemente, ma l'atteggiamento descritto da esse permane costante in tutti i testi. Comunque sia, questi brani di letteratura irlandese medioevale provano appieno quanto afferma Dione Crisostomo in un passo relativo anche ai magi persiani, ai sacerdoti egiziani e ai brahmani indiani:

Oratio XLIX: «I Celti avevano, parimenti, i cosiddetti druidi, esperti nella divinazione e in ogni altra scienza; senza di loro non era consentito ai re né agire né decidere, al punto che in realtà erano costoro a comandare, mentre i sovrani non erano altro che i loro servi e i ministri dei loro voleri».

Tuttavia rettifichiamo il commento di Dione Crisostomo, il quale constata, senza comprenderlo, il rapporto — non gerarchico, ma religioso — che intercorre tra il druida e il re. Il druida consiglia e il re agisce: l'autorità spirituale non ha mai ambìto, salvo qualche deviazione eccezionale (v. la fine di questo capitolo), all'esercizio del potere temporale e il druida non impartisce nessun ordine; spetta al sovrano conformare la propria decisione o la propria azione al consiglio ricevuto. All'opposto di Roma, che ha privilegiato il potere temporale a svantaggio del sacerdozio, il mondo celtico è rimasto, in tal modo, fedele alla norma tradizionale del primato dell'autorità spirituale. D'altronde proprio in questo va cercata la causa fondamentale della sua scomparsa[155].

Le doti e le cognizioni, il sapere che giustificano l'appellativo di druida o di *file* sono ottimamente evidenziate, nel loro complesso, dal racconto del *Compert Con Culaind* o *Concepimento di Cuchulainn*. Nato alfine il futuro eroe, il fanciullo glorioso, ha luogo una grande discussione, quasi una disputa, per sapere a chi toccherà l'onerosa e onorevole responsabilità di allevarlo. Tutti gli aspiranti precettori enumerano i propri titoli, siano essi druida, poeta, oste o guerriero. Alla fine, secondo la sentenza pronunciata da Sencha, tutti s'accordano sulla decisione che ci si avvarrà di ognuno di loro; il catalogo delle competenze costituisce un vero e proprio enunciato trifunzionale:

> «"Prendi il fanciullo con te, Finnchoem", disse Conchobar a sua sorella. "In realtà non sarà lei ad allevarlo", disse Sencha, "(ma) sarò io, perché io sono forte, io sono brillante, io sono esperto, io sono dolce [..?]. Io sono dottore, io sono saggio, io non sono smemorato. Io mi rivolgo al re prima del re (?). Ciò che egli dice passa attraverso di me. Io giudico i combattimenti del re davanti a Conchobar. Io decido i giudizi degli Ulati e non li scontento. Nessuno mi supera come tutore, eccetto Conchobar".
> "Perché non dovrei prenderlo io?", disse Blai Briuga, "egli non sarà nutrito male, non sarà trascurato da me. I miei messaggeri hanno provveduto a tutti i desideri di Conchobar. Io convoco tutti gli uomini d'Irlanda. Io li sfamo per dieci giorni. Io fornisco loro i mezzi per praticare la propria arte e la propria collera. Io li conservo nel loro onore e nelle loro contese d'onore".
> "Che spudoratezza", disse Fergus, "ha scelto un campione per stargli accanto e toccherà a me nutrirlo. Io sono forte, io sono saggio, io sono ambasciatore; nessuno mi supera né per dignità né per ricchezza; io sono aspro per coraggio e per armi. Io sono colui che agisce contro la sua stessa bassezza. Io sono degno del mio figliolo adottivo. Io sono la protezione contro ogni male. Io mi adopero a scapito di tutti i forti, a vantaggio di tutti i deboli".
> "Perfino se egli mi ascolta", disse Amorgen [...?]. "Io sono in grado di educare come dei re i miei figli adottivi. Mi lodano per la mia dignità, per il mio coraggio, per il mio valore, per la mia intelligenza, per la mia fortuna, per la mia età, per la mia eloquenza, per la bellezza e per il coraggio dei miei figli. Benché eroe, io sono anche poeta. Sono degno del favore del re. Batto qualunque guerriero. Non devo ringraziare nessuno, eccetto Conchobar. Non mi associo a nessuno, eccetto che al re e soltanto a lui".
> "Non avverrà nulla di tutto questo", disse Sencha, "che Finnchoem prenda il bambino finché non saremo arrivati a Emain. Morann deciderà riguardo a lui, ma soltanto quando saremo arrivati". Quindi andarono a Emain e il ragazzo stava con Finnchoem. Allora, arrivati che furono, Morann decise e disse: "Lo affido a Conchobar perché è parente stretto di Finnchoem.

Sencha gli insegnerà la parola e l'eloquenza. Blai Briuga sarà il suo tutore. Sarà fratello di latte di Conall Cernach. Sua madre Finnchoem ha due mammelle".
"Verrà istruito in uguale misura da tutti, guerrieri, re, dottori; questo fanciullo sarà amico di tutti. In uguale misura, parimenti, egli combatterà per tutte le vostre contese; combatterà nei vostri guadi e ingaggerà tutte le vostre battaglie". E così fu fatto: Amorgen e Finnchoem lo portarono via con loro e lo allevarono a Dun Imbrith nella Pianura di Murthemne»[156].

L'onnipotenza dei druidi irlandesi dell'età arcaica è illustrata nella sua interezza da un conciso passo del *Senchus Mor*. Si tratta del breve racconto che, spiegando e commentando i cambiamenti verificatisi dopo la conversione al cristianesimo, narra le circostanze in cui il re dell'Ulster Conchobar tolse ai poeti, i quali usavano un gergo incomprensibile, il privilegio esclusivo di fare giurisprudenza:

«Fino all'avvento di Patrizio parlare era consentito soltanto a tre persone in Irlanda: il cronista, per riferire e per raccontare; il poeta, per elogiare e per satireggiare; il giudice, per giudicare in base ai precedenti e per redigere le memorie. Ma a partire dall'avvento di Patrizio la pratica di ognuna di queste forme di eloquenza è sottoposta all'uomo dal linguaggio candido, il Vangelo.
A partire dal tempo in cui Amorgen Glungel pronunciò la prima sentenza d'Irlanda, il diritto fu appannaggio esclusivamente dei poeti, fino al Dialogo dei Due Saggi a Emain Macha, tra Ferceirtne il poeta e Nede, figlio di Adna, figlio di Uther, circa la veste da saggio di proprietà di Adna. Tuttavia, il linguaggio usato dai poeti in tale disputa era oscuro e la sentenza da loro formulata non parve chiara ai nobili: "Questi uomini si tengono le loro sentenze e la loro scienza per sé", dissero i nobili, "anzitutto, noi non capiamo quanto dicono". "È evidente", disse Conchobar, "a partire da oggi ognuno parteciperà a questa attività, ma a essi non sarà tolta la parte loro spettante e ognuno avrà la propria parte".
Quindi il diritto fu tolto ai poeti e dopo questo fatto ogni uomo d'Irlanda prese parte, per quanto gli spettava, ai giudizi, come fecero gli autori delle sentenze seguenti [...]»[157].

Dione Crisostomo, il quale scriveva nella seconda metà del I secolo d.C., rievoca un aspetto scomparso da molto tempo, ma ancora ricordato dalla tradizione letteraria, mentre l'Irlanda medioevale rispecchia una realtà in cui ancora vige il rapporto tra druida e re. In quest'ambito, effettivamente, il passato è assai meno oscuro, viene tramandato senza mediazioni e la rievocazione di tutta questa pseudo-storia mitica risulta

molto più precisa. La regalità celtica ha vissuto all'ombra e, per così dire, sotto la protezione del sacerdozio druidico. Soltanto la subordinazione del potere temporale all'autorità spirituale consente di spiegare, dal punto di vista tradizionale, i rapporti tra druida e re: «Il sovrano mantiene equilibrata la società umana con le tasse o con i tributi che affluiscono a lui e con i doni da lui dispensati ai sudditi in contraccambio. Amministra la giustizia, protegge i deboli, condanna i malvagi e ricompensa i buoni. Il cattivo re è colui il quale non elargisce doni, non cura la prosperità e aumenta le tasse. In virtù della sua iniziazione, cui presiedono i druidi, egli è scelto nell'ambito della classe guerriera e il colore bianco di Nuada mostra a sufficienza qual è il simbolismo della sua valenza regale. Ma egli, benché scelto nell'ambito della classe guerriera, continua nondimeno a farne parte e la rappresenta presso la classe sacerdotale. Svolge il ruolo d'intermediario. Ciò ribadisce che la sua importanza sociale deriva dalla sua subalternità spirituale e che la regalità non esiste se non in dipendenza dal sacerdozio. Da sola, essa non può sussistere. D'altronde si potrebbe rilevare, ancora, che la parola 're' in italo-celtico, gallico *rix* (irlandese *ri*, genitivo *rig*, antico gallese e antico bretone *ri*), latino *rex*, di per sé non indica una nozione religiosa, ma soltanto la funzione regolatrice considerata dal punto di vista sociale. In altre parole, essa non comporta alcun fondamento religioso se non c'è il druida a rappresentarlo»(158).

Ancora: la superiorità del sacerdozio è evidenziata dal fatto che in nessuna occasione la regalità riesce a intaccare la 'solidarietà' druidica. Il sacerdozio è conferito per l'eternità e, anche nel caso di una grave mancanza, perfino di un delitto, un druida resta quello che è. I suoi colleghi lo sanno: quando il druida Athirne viene ucciso assieme a tutta la sua famiglia per aver satireggiato e fatto morire Luaine, la promessa sposa del re dell'Ulster Conchobar, poiché ella gli aveva negato i suoi favori, i *filid* dell'Ulster protestano e proprio il figlio di Conchobar, Amorgen, canta:

> «Grande desolazione, grande pietà l'annientamento di Athirne l'inclito. Qui è la tomba di Athirne. Che essa non sia scavata da voi, poeti.
> Disgrazia a colui che ha causato la fine dell'uomo, disgrazia a colui che l'ha assassinato.
> Aveva un giavellotto acuminato, di eterno splendore, fatto da Cridenbel il satireggiatore.
> Aveva una spada capace di uccidere un re.
> Qui io farò il suo canto funebre, farò la sua lamentazione.
> Qui porrò la sua pietra e farò la sua bella tomba»(159).

E guai al re che inganna il druida! È quello che fa proprio il figlio del druida Cathbad, il re dell'Ulster Conchobar, per sbarazzarsi del marito della donna desiderata da lui:

«Allora Conchobar arrivò laddove stava Cathbad il druida e disse: "Cathbad, trattieni i figli di Uisnech e usa il tuo druidismo contro di loro, perché distruggeranno la provincia per sempre, se questa volta scampano alla gente dell'Ulster, a onta di costoro. Io do la mia parola che non rappresenterò un pericolo per loro". Cathbad credette a queste parole di Conchobar e andò a trattenere i figli di Uisnech. Pose su di loro un incantesimo druidico e fece un mare con grandi onde lungo la prateria dove quelli stavano. Gli uomini dell'Ulster stavano sulla terra ferma, due piedi dietro a loro, e fu un peccato che i figli di Uisnech fossero ricoperti da questo grande mare. Noise si mise Deirdre sulle spalle per salvarla dall'annegamento» [(160)].

I figli di Uisnech vengono uccisi a tradimento. Ma Conchobar non ne trarrà alcun vantaggio:

«In seguito Deirdre sedette sulla stele e diede a Noise tre baci prima che egli entrasse nella tomba. Cuchulainn partì alla volta di Dun Dealgan crucciato e triste e Cathbad il druida maledisse Emain Macha per vendicare questa azione malvagia. Disse che né Conchobar né alcuna persona della sua stirpe avrebbero mai più posseduto quel luogo a causa di questo tradimento» [(161)].

Ed Emain Macha viene incendiata, i garanti e i sostenitori dei figli di Uisnech vanno in esilio nel Connaught presso la regina Medb: per sedici anni devasteranno ogni notte il territorio dell'Ulster. Menzogna e tradimento sono sintomi del declino di un regno.

Ma tutto questo — così come la storia è costellata di guerre e di catastrofi — rientra tra gli eventi mitici cui s'ispirano i grandi racconti, quelli che colpiscono maggiormente l'immaginazione e che s'incrostano nella memoria. Tuttavia non mancano testi rievocanti l'aspetto più usuale e quotidiano dei rapporti tra il druida e il re. Qui regna un'atmosfera diversa, poiché il buon funzionamento della società umana e divina esige l'armonia e il rispetto dei diritti e delle prerogative. Raramente il druida dimentica di essere al servizio del re. Il re lo sa e se ne avvale con estrema libertà. In questa prospettiva citeremo uno tra i forse mille esempi possibili, l'episodio del re Conchobar, il quale, reduce da una spedizione di guerra, fiero della vittoria, ordina al suo poeta ufficiale, esattamente come avrebbe fatto un mecenate, un panegirico appropriato:

«Conchobar arrivò, con vittoria e con trionfo, fino a Emain Macha. Diede sue notizie dall'inizio alla fine a Mugain e disse al proprio poeta, Ferchertne figlio di Garb, figlio di Fer Rossa Ruaid, figlio di Rudraige, di comporre tempestivamente una poesia in memoria di questi avvenimenti. Quindi il poeta cantò il lai seguente e il suo sapere poetico gli dimostrò che questo racconto avrebbe rappresentato uno sviluppo della Razzia».

Ed ecco questa poesia, troppo lunga per essere citata integralmente, trentanove quartine a volte oscure, ma dove fanno a gara splendore ed enfasi, toni laudativi e accenti profetici:

«La visione di Conchobar il giusto,
figlio di Cathbad, il valoroso, bianco e grande,
il supremo re dell'Ulster, viaggio santo,
[. . . . .]
Conchobar si trovava laggiù una notte
sprofondato nel sonno — e non leggero —
e vide qualcosa: una donna che veniva verso di lui,
alla sua volta, accanto al suo letto.

Veste purpurea con figure d'oro,
la sua tenuta non era da povera:
trecce di seta sulla testa
cinta da un alto diadema d'oro.

La donna gli parlò gloriosamente:
"Fausto è il segno, Conchobar.
Onore e gloria a te,
da ogni parte sei celebre"»[(162)].

Nel caso della Gallia, nel I secolo a.C., diventa difficile parlare di armoniosa cooperazione tra sovrano e druida. Cesare ha colto il paese in un grave stato di crisi, nel momento in cui l'aristocrazia militare si mette apertamente contro la monarchia e la fa scomparire, lasciandone sussistere soltanto relitti o ricordi. All'inizio della Guerra Gallica essa non è altro, come dice Cesare, che una *regia potestas* fragile e frazionata, un potere ridotto all'esercizio di una magistratura specializzata, se non ristretta, quanto meno limitata nel tempo. L'allusione più interessante, seppure imprecisa, si trova nel *De Bello Gallico* (VII, 4) e concerne Celtillo, padre di Vercingetorige. Essa mostra le tracce di un sistema di monarchia suprema 'federale' e onorifica, analogo a quello sussistito in Irlanda fino all'alto Medio Evo:

«In tale regione viveva Vercingetorige, figlio di Celtillo Arverno, giovane di grande autorità, il padre del quale aveva avuto il potere supremo in tutta la Gallia e, poiché voleva farsi re, era stato giustiziato dal popolo; egli radunò tutti i suoi clienti e facilmente riuscì a infiammarli d'entusiasmo».

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978[2], p. 251)

Un'altra allusione (*BGall.* VI, 31) riguarda il suicidio del re degli Eburoni, al termine di un'avventura senza speranza:

«Catuvolco, re di una metà degli Eburoni, che si era associato ai disegni di Ambiorige, poiché per la sua avanzata età non poteva sopportare la fatica di una guerra o di una fuga, dopo aver imprecato contro Ambiorige, che era stato il promotore di quell'impresa, si uccise col tasso, albero molto diffuso in Gallia e in Germania».

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978[2], p. 237)

Quindi gli Eburoni avevano due re. Si dividevano il territorio nel modo di quei reucci irlandesi che regnavano soltanto su poche *tuatha*? Oppure Cesare usa una terminologia imprecisa e questi due sovrani si spartivano, regnando entrambi sul medesimo territorio, funzioni diverse? Oppure, ancora, essi regnavano a fasi alterne, ognuno per un determinato periodo? L'Irlanda mitica fornisce almeno un esempio di ciascuno dei due sistemi:

— nella leggenda della guerriera Macha, tre (e non due) sovrani regnano a turno, ognuno per sette anni, sull'Ulster: Dithorba, Aed Ruad e Cimbaeth. Il buon funzionamento della rotazione è assicurato da un trattato di cui sono garanti sette druidi, sette poeti e sette capi[(163)];
— nella leggenda di Mongan, due sovrani regnano contemporaneamente sull'Ulster e i loro nomi sono a un tempo simili e contrari: Fiacha Find «il Bianco» e Fiacha Dub «il Nero»[(164)].

È inevitabile pensare, nel secondo caso, a una specializzazione funzionale di ognuno dei due re. Ma l'Irlanda ha cancellato il carattere arcaico del sistema.

Il popolo degli Edui, uno dei più potenti della Gallia all'epoca di Cesare, aveva un'organizzazione politica alquanto diversa, almeno a prima vista:

BGall. I, 16: «Cesare convocò i capi degli Edui, che nel suo campo erano molti, tra i quali Diviziaco e Lisco, — quest'ultimo il più alto magistrato, quello che gli Edui chiamano vergobreto e, eletto annualmente, ha sui cittadini diritto di vita e di morte —».

BGall. VII, 32: «Arrivò da lui una deputazione di principi degli Edui, a pregarlo di portare aiuto al loro popolo in un momento per esso particolarmente pericoloso. La condizione era molto critica: mentre fin dall'antichità c'era la consuetudine di eleggere un solo magistrato e di assegnargli il potere di re per un anno, allora due erano i magistrati in carica ed entrambi affermavano di essere stati eletti secondo le leggi».

BGall. VII, 33: «Poiché le leggi degli Edui non consentivano ai sommi magistrati di uscire dai confini, [...] decise di andare egli stesso in territorio eduo».

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978², pp. 43, 273 e 275, 275)

L'equilibrio politico-religioso tra il re e il druida si rompe o, piuttosto — è quasi lo stesso —, viene organizzato su basi diverse. Dapprima si sono ridotte le prerogative regali; in seguito, temendo che esse fossero troppo estese, si è semplicemente tolto di mezzo il re, sostituendolo con un magistrato designato ogni anno, come i consoli romani. Degno di nota è il fatto che, tuttavia, il *vergobretus* — un termine che indica la funzione e che talora è stato preso per il nome del magistrato, sulla scorta di un inutile emendamento a una frase ambigua e trascurata di Cesare[(165)] — comportava l'obbligo di non uscire dal territorio: interdetto, questo, affatto religioso cui il druida restava insensibile. Infatti, se disponiamo soltanto d'informazioni parziali, non disponiamo però nemmeno d'indizi atti a provare che le forme di governo fossero molto diversificate. Per contro, un breve passo di Strabone (*Geographia* IV, 4, 3), relativo a eventi ormai trascorsi ci mostra che

«i loro regimi erano per la maggior parte aristocratici: anticamente essi sceglievano un unico capo ogni anno e, così anche per la guerra, un unico generale, designato dalla moltitudine. Al giorno d'oggi si conformano quasi in tutto alle direttive venute da Roma».

Ciò coincide quasi con lo schema di Cesare. Il governo 'temporale' è diviso tra un capo civile (ἡγεμών) e un capo militare (στρατεγός) e questo, seppure con qualche differenza, collima con la ripartizione irlandese della seconda funzione su due livelli, regale e non combattente (Nuada) e militare, preposto alla guerra (Ogme). Cesare designa genericamente le funzioni governative galliche con i termini, molto vaghi, *magistratus* e *principatus*. Ma egli ha ricordato alcuni particolari assai precisi dell'organizzazione edua: il magistrato investito dell'autorità civile, eletto

per un anno, dotato di estesi poteri (tra cui il potere di vita e di morte, *vitae necisque*), soggiace all'interdizione draconiana di effettuare viaggi fuori del territorio cittadino, e quindi anche di combattere. Costui assomiglia al re d'Irlanda, il quale, non prendendo parte alla battaglia pur essendo indispensabile, soggiace anche lui a interdizioni di spostamento[166]. La posizione del druida è rimasta intatta e il titolare della magistratura suprema ricorda il console della repubblica romana. Ma l'orientamento è inverso a quello dell'organizzazione romana, in cui gli interdetti colpiscono il *flamen* e non i consoli, eredi dei poteri del *rex*; inoltre Roma ha scisso l'autorità spirituale nei due sacerdozi, quello del *flamen* e quello del *pontifex*.

Quindi il crollo della monarchia, l'ostilità provata dai Galli nei suoi confronti costituiscono un primo sintomo di squilibrio e di decadenza. La situazione evidenziata da Cesare avrebbe potuto generalizzarsi e, se Roma non fosse intervenuta, perdurare per un certo tempo. Ma è poco probabile che in Gallia all'epoca della conquista i druidi stessi abbiano cercato di correggere le conseguenze di un grave squilibrio. E ciò rappresenta un altro sintomo di decadenza. Quando Cesare scrive che

> «Quelli che appartengono alla plebe sono considerati come schiavi e non prendono da soli nessuna iniziativa né partecipano a nessuna assemblea; molti, poi, quando sono oberati da debiti o da tributi troppo gravosi o sono tormentati dalle offese di potenti, si fanno servi dei nobili, che hanno, allora, su di loro quasi gli stessi diritti dei padroni sugli schiavi».
>
> (Traduz. it. di F. Brindesi, Rizzoli, Milano, 1978², p. 225)

forse non fa che attribuire a cause recenti e contingenti una condizione della società che doveva risalire molto indietro nel tempo.

Cesare sembra avere frainteso anche l'atteggiamento dei druidi gallici relativamente a ciò che egli giustamente definisce *regia potestas*: del resto, ciò era materia di una speculazione dottrinale che non doveva punto interessare un generale preoccupato da problemi politici e militari immediati e complessi. A dire il vero, né in Gallia né in Irlanda i druidi si attribuiscono mai la funzione regale, benché esercitino un controllo su di essa. Si potrebbe citare solo un numero ristrettissimo di «re-druidi» o di «druidi-re»[167]. Il druida sta al vertice della gerarchia e pertanto è oltre le distinzioni, quantunque rispetti scrupolosamente le gerarchie spirituali che ha stabilito o da cui dipende. Precisiamo ancora una volta che esse sono quelle del sapere e della conoscenza. Scelto ed eletto sotto

il controllo dei druidi, il sovrano diventa superiore non ai druidi, ma agli uomini e i druidi lo consigliano in qualità di rappresentanti della potenza divina. Il druida parla prima del re, in virtù delle proprie doti, ma deve al re il consiglio e la predizione, la formula giuridica o magica, senza avere mai la facoltà di ricusarli. Quindi è sbagliato pensare, con d'Arbois de Jubainville, a «una sorta di precedenza onoraria sul re»[(168)]. Il termine «precedenza» è assolutamente privo di significato nel contesto dei rapporti tra druida e sovrano. Ciò spiega perché, dopo la conversione al cristianesimo, santi vescovi o abati successori di Patrizio abbiano sostituito i druidi senza alcuna difficoltà, ma senza assolvere le loro funzioni.

La conseguenza esula dall'argomento trattato qui, ma se, sul piano umano, il druida si fosse considerato superiore al re, ne avrebbe preso il posto e così avrebbero fatto anche gli ecclesiastici suoi successori. Bisognerebbe supporre che l'organizzazione politica dell'Irlanda cristiana sarebbe stata completamente diversa, più teocratica che militare. Orbene, non esiste alcuna traccia di un assorbimento, o tentativo di assorbimento, della classe guerriera a opera della classe sacerdotale analogo alla 'brahmanizzazione' dei *kshatriya* indù.

Il sovrano viene eletto dai guerrieri suoi pari, amici e nemici, e i druidi badano anzitutto alla regolarità, alla conformità, alla bontà della scelta e dell'elezione. Il racconto *Seirglige Con Culaind* o *Malattia di Cuchulainn* mostra, così, quattro province d'Irlanda che pongono fine a una guerra eleggendo quale re supremo un abitante della quinta provincia, l'Ulster, benché proprio contro l'Ulster esse si fossero coalizzate:

> «In quel tempo ci fu una riunione per sapere se si sarebbe trovato qualcuno da eleggere quale re supremo. Infatti spiaceva loro che la collina della sovranità e della supremazia dell'Irlanda, cioè Tara, non fosse sotto il potere di un re [...]. Ecco i re che assistettero a questa riunione: Medb e Ailill, Cu Roi e Tigernach Tetbannach, figlio di Luchte, e Find, figlio di Ross. Non chiesero consiglio al re degli Ulati perché erano alleati contro l'Ulster, ma organizzarono il festino del toro per sapere a chi avrebbero conferito la regalità.
> Il festino del toro si faceva così: si uccideva un toro bianco. Un uomo doveva rimpinzarsi di carne e di brodo e addormentarsi e quattro druidi cantavano su di lui una parola di verità. Allora egli vedeva in sogno colui che doveva venire innalzato al rango regale, il suo aspetto, il suo carattere, il suo incedere e l'attività che stava svolgendo. Quando l'uomo si destò dal suo sonno, raccontò ai re che aveva visto un giovane guerriero nobile e forte, con due cinture scarlatte, presso il giaciglio di un malato a Emain Macha»[(169)].

Il malato è Cuchulainn, il giovane guerriero nobile e forte è il suo figliolo adottivo Lugaid.

C'è un esempio ancora più nitido dell'influenza del druida e dell'importanza del suo parere nella scelta del nuovo sovrano. Quando, morto Conchobar, gli Ulati cercano un re, il druida Genann Gruaidhsolus («dalla gota brillante»), figlio di Cathbad, impone la decisione finale:

«Genann Gruaidhsolus, figlio di Cathbad, disse: "Io so chi è ora il candidato al regno d'Irlanda, Cormac Conloingas, figlio di Conchobar, il nobile giovane d'Irlanda. Ha tutti i doni, aspetto e valore, ospitalità e verità, ecc. A lui Conchobar, prossimo a morire, ingiunse di prendere la sovranità, poiché egli era il suo figlio primogenito. È lui il figlio adottivo di Fergus, il quale non ci impose mai alcuna esazione finché fu assieme a Cormac".
E gli Ulati furono d'accordo con il discorso di Genann»[(170)].

Non sono i druidi a scegliere il re, ma, da una parte, essi hanno la responsabilità delle cerimonie religiose caratterizzanti l'elezione, e, dall'altra parte, influenzano o determinano la scelta. Questa breve formula riassume correttamente — così pare — il loro ruolo politico nelle società celtiche dell'epoca arcaica. In seguito, nell'epoca cristiana, attestata dal *Senchus Mor*, la legge irlandese codificherà esplicitamente la responsabilità comune del *file* e del re, unitamente a quella del vescovo (successore del druida) e del capo militare nell'esercizio delle loro funzioni. È una prova supplementare della solidità e della minuzia dell'organizzazione giuridica e costituzionale, discendente in linea diretta da una tradizione arcaica:

«Ci sono sette prove che documentano la falsità di qualsiasi re: trasferire un sinodo fuori della sua sede, essere senza verità, senza legge, nell'illegalità, a meno che le richieste delle parti non violino il diritto; sconfitta in battaglia, carestia durante il regno, sterilità delle vacche, rovina dei frutti, penuria di grano. Queste sono le sette vivide candele che stabiliscono la falsità di qualsiasi re»[(171)].

La sanzione legale è la stessa:

«Ci sono quattro dignitari della *tuath* che possono venire degradati: un re che pronuncia sentenze erronee, un vescovo che dà scandalo, un poeta fraudolento e un capo che non adempie le proprie funzioni. Non è concesso loro alcun risarcimento»[(172)].

Ciò non toglie che durante il primo secolo dopo la conversione al cristianesimo l'equilibrio, sin allora ben calibrato, tra re e druida venga pesantemente alterato a vantaggio di quei druidi convertiti che sono i *filid*. Ci vogliono tutta la potenza divina, l'affetto fraterno e la pia, intelligente astuzia di un santo per attenuare il grave imbarazzo di un re del Connaught:

«Una volta il vecchio *file* Senchan, grande dottore d'Irlanda, giunse con la sua onerosa compagnia presso la residenza di Guaire, figlio di Colmain, re del Connaught. Ecco qual era il loro numero: nove uomini di ogni arte, centocinquanta poeti, centocinquanta studenti. Ognuno di loro aveva due donne, un servo e un levriero, come dice il poeta:

Centocinquanta poeti che non sono cortesi; centocinquanta studenti, due donne, un servo e un cane assieme a ogni uomo,
è quanto Guaire ebbe a sfamare in un'unica casa.

Guaire fece costruire per loro un grande palazzo a Durlus, dove essi furono serviti e accuditi per un anno e quattro mesi, così come disse Senchan in persona allorché si congedò da Guaire:

"Io ti lascio, Guaire il puro, noi ti lasciamo la nostra benedizione.
Un anno e quattro mesi, è il tempo che abbiamo trascorso presso di te, o re supremo".

Guaire dovette procurare loro tutto quanto desideravano durante quel tempo, oppure venire satireggiato da tutta la schiera. E quantunque fosse difficile ottenere tutto quanto desideravano, così come si legge nel libro intitolato *L'Onerosa Compagnia* , Guaire trovò loro tutto in virtù della grazia di Dio e dei miracoli della sua generosità. Marban, porcaro di Guaire nonché suo fratello; il quale conduceva una vita assai santa, giunse allora presso l'onerosa compagnia per rimproverarle la sua malvagità, la sua ingiustizia e la sua volgarità. Giacché egli deplorava i suoi giudizi iniqui contro Guaire, contro gli abitanti del Connaught e in generale contro i liberi clan d'Irlanda. Invocò il biasimo e la maledizione di Dio onnipotente su di loro, se avessero formulato un giudizio sbagliato contro chicchessia in Irlanda finché non gli raccontassero le storie della Razzia delle Mandrie di Cooley» [173].

E i *filid* se ne vanno attraverso l'Irlanda, senza trovare niente da raccontare per più di un anno, con grande divertimento del buon sovrano di cui essi avevano duramente messo alla prova i beni e la pazienza.

La pazienza, la generosità, la bontà di Guaire sono virtù cristiane, non più regali e druidiche. In opposizione a queste virtù i *filid*, odiosi

per le loro pretese e per la loro volgarità, hanno perso il prestigio, l'autorità spirituale tipici della loro classe e si contrappongono al re e a suo fratello. Quest'ultimo li sconfigge, non grazie al suo sapere o alla sua magia, ma grazie alla sua santità. Tuttavia quello che dimostra la decadenza della classe sacerdotale non sono le eccessive pretese dell'Onerosa Compagnia — l'Irlanda ha conosciuto altri cattivi druidi e altri cattivi *filid* —, ma l'opposizione creatasi tra re e druida, prova di declino e ammissione di rovina[174].

V. I tre «peccati» del druida

È risaputo in che cosa consistano i «peccati» del guerriero. Un eroe, umano o divino, ma necessariamente mitico, commette, soprattutto al termine della sua esistenza — e quindi delle sue imprese — tre gravi errori contrari alle regole o alla deontologia del proprio stato, errori che concernono l'intera società perché rispecchiano i tre livelli funzionali dell'ideologia tripartita[175].

Non è impossibile che un giorno si scopra uno specialista celtico della guerra, dio o eroe, colpevole dei tre fatidici errori che costellano la sua esistenza o ne segnano la conclusione. Ma l'omologo celtico di Eracle, Cuchulainn, muore in piedi, rivolto verso il nemico, senza che nulla abbia offuscato la sua gloria terrena. D'altra parte gli schemi trifunzionali, quando essi esistono in Irlanda, passano spesso inosservati, perché affiorano in contesti nei quali non ci si aspetta di trovarli. Inoltre il druida, al pari del guerriero, raramente viene sorpreso in flagrante nell'atto di contravvenire a una regola della propria classe: il druida ignorante, il guerriero codardo sono quasi del tutto assenti dalla società irlandese.

Tuttavia c'è un druida — e non un guerriero — che termina tragicamente i suoi giorni. Chiaramente è un personaggio mitico, ma ciò non ha importanza; è tipico dell'interpretazione celtica della Sovranità che l'errore capitale, triplice del resto, di questo personaggio non sia né l'orgoglio smisurato né l'ignoranza né, infine, l'avidità di potenza[176], ma consista nel fatto di impadronirsi del potere regale.

Per quanto ne sappiamo, si tratta di un esempio unico. È fornito dall'antico e insostituibile *Glossario di Cormac*, versione del Codice B di W. Stokes (*Libro Giallo di Lecan*), con tutta la precisione e con tutta la concisione auspicabili:

«Caier aveva adottato Nede, figlio di suo fratello Adnae, perché non aveva figli. Ma i pensieri della moglie di Caier si appuntarono su Nede ed ella gli donò una mela d'argento per comprare la sua amicizia. Nede non acconsentì alle richieste di costei. Allora ella gli promise il regno dopo Caier, se egli avesse acconsentito ad andare da lei. "Come potrei io succedere al re?", egli disse. "Non è difficile", disse la donna, "componi una satira contro di lui, sarà afflitto da una tara e chi è affetto da una tara non può continuare a essere re". "Per me è difficile farlo. Caier non me ne darà mai l'occasione, opponendomi un rifiuto, perché non mi nega nessuna cosa al mondo". "Io conosco", disse la donna, "un oggetto che egli non ti regalerà mai, e cioè il pugnale portatogli dalla Scozia. Non te lo concederà perché gli è vietato separarsene".
Nede chiese il pugnale a Caier. "Disgrazia su di me", disse Caier, "ho il divieto di separarmene". Allora Nede compose un *glam dicinn* contro di lui e a quello spuntarono tre foruncoli sulle guance. Ecco che satira fu:

"Male, morte, vita breve a Caier,
che le spade da battaglia feriscano Caier [...]
Caier sotto terra, sotto muri, sotto pietre [...]".

L'indomani Caier andò alla fontana. Portò la mano al viso e vi scoprì i tre foruncoli provocati dalla satira: Vergogna, Macchia e Bruttura, rosso, verde e bianco. Affinché nessuno vedesse la sua decadenza, egli fuggì a Dun Cermnai presso Cacher, figlio di Etarscele.
Nede s'impadronì del regno del Connaught dopo Caier e regnò per un anno [...]. Nede entrò, sul carro, nella fortezza (dove si era rifugiato il re Caier) e i cani seguirono la traccia di Caier fino alla pietra dietro alla fortezza. Caier morì di vergogna alla vista di Nede. Alla sua morte il masso esplose e bruciò. Una scheggia di pietra schizzò nell'occhio di Nede e gli entrò nella testa [...]»[(177)].

Il *file* (o druida) commette, una dopo l'altra, tre gravi trasgressioni:

1. Al livello della prima funzione sacerdotale:

Formula una satira ingiusta e, così facendo, abusa del suo sacerdozio, esigendo dal re un pugnale che questi non poteva donargli a meno di violare un interdetto. La satira è malvagia perché condanna una persona giusta e innocente.

2. Al livello della seconda funzione guerriera (e regale):

Usurpa il regno e questa usurpazione è aggravata, nel racconto, dall'utilizzazione del carro del re, dall'inseguimento e dalla morte del re: degradato fisicamente dalle piaghe, Caier muore di vergogna alla vista di Nede. Il druida si è impossessato indebitamente, malignamente, del potere temporale.

3. Al livello della terza funzione nel suo aspetto meno compatibile con l'essenza del sacerdozio, la voluttà fisica:

Commette adulterio, cedendo alla tentazione femminile e accettando, per di più, di rendersi complice di una moglie colpevole. Non soltanto usurpa il regno, ma anche viola la purezza del matrimonio regale. La sua usurpazione distrugge la Sovranità colpendone proprio l'aspetto più degno e più necessario.

La storia non ci informa sulla sorte della donna, ma il castigo del druida è simbolicamente esemplare:

— egli è ucciso dallo scoppio del masso che esplode e «brucia» per punirlo della morte del re da lui ingiustamente satireggiato;
— il frammento di pietra gli entra in testa passando attraverso l'occhio, organo della vista nonché, per un druida, della veggenza: egli non ha saputo prevedere la propria morte.

Le pustole sono tre, Vergogna, Macchia e Bruttura (*on ocus anim ocus easbaidh*) e sono colorate, rossa, verde e bianca (*dearg ocus glas ocus ban*). È però dubbio che questi elementi triplici abbiano valore funzionale, almeno nella comprensione irlandese dei fatti.

GERARCHIE DELLA REGALITÀ IRLANDESE
re supremo d'Irlanda residente a Tara provincia del Meath (*Mide* «centro»)
quattro re di province 'periferiche' Ulster Connaught Munster Leinster
in ogni provincia un numero variabile di: ***re di «tuatha»***
sono possibili: — ***bipartizione per suddivisione territoriale del dominio regale*** (Ulster, Irlanda mitica: Nord e Sud); — ***tripartizione per rotazione temporale*** (tre re ognuno per sette anni).

TAVOLA RIASSUMENTE LE RISPETTIVE QUALITÀ DEL DRUIDA E DEL RE

IL DRUIDA	IL RE
— diventa sacerdote al termine di una lunghissima iniziazione. È l'intermediario tra gli dèi e gli uomini (guerrieri e artigiani) rappresentati dal re.	— è scelto mediante elezione tra i guerrieri sotto il controllo dei druidi. È l'intermediario tra i druidi e il resto della società. È pari al druida (in virtù della sua elezione), pur essendogli inferiore spiritualmente.
— Detiene l'autorità spirituale e, a questo titolo: — amministra il sacro; — è l'unico detentore e responsabile del sapere, della conoscenza, di tutte le speculazioni e attività intellettuali e religiose (sacrifici, magia, medicina, diritto, predizione, divinazione, genealogia, ecc.).	— Esercita il potere temporale: — amministrazione della società; — giustizia (il druida fa giurisprudenza); — mantenimento dell'equilibrio e della coesione sociale; — garantisce la prosperità e l'integrità territoriale del regno.
— Orienta e consiglia. Talora vincola mediante un'ingiunzione o un interdetto.	— Agisce dopo aver ascoltato il consiglio o il parere del druida. La parola del re rende effettivi gli intendimenti del druida.
— Il druida parla prima del re.	
— Non soggiace a nessun tipo di obbligo o d'interdizione.	— Soggiace a interdetti, soprattutto geografici (divieto di lasciare il territorio).
— Deve essere immune da qualsiasi tara o da qualsiasi difetto fisico o intellettuale.	— Deve essere immune da qualsiasi tara fisica o intellettuale.

Note al Capitolo Secondo

(1) *Histoire de la Gaule* II, p. 86.

(2) Albert BAYET, *La morale des Gaulois*, p. 185, osserva giustamente che in Gallia vige l'uguaglianza sociale tra druidi e cavalieri. Tale constatazione vale anche per l'Irlanda, dove il figlio di un guerriero può essere druida e, viceversa, il figlio di un druida può essere guerriero. La superiorità del druida è intellettuale e spirituale.

(3) Edizione E. WINDISCH, *Irische Texte* V, pp. 785-793, riproducente la versione Stowe contenuta in un manoscritto del 1633; C. O'RAHILLY, *The Stowe Version of the Tâin Bô Cûalnge*, Dublin, 1961, pp. 140-142, rr. 4437-4501.

(4) *Les Celtes et les langues celtiques*, pp. 129 sgg. Per Ferdinand LOT, *La Gaule*, ed. 1970, p. 63, i druidi sono una sorta di «confraternita» di saggi.

(5) Questo errore di d'Arbois ha influito moltissimo sulle ricerche intraprese successivamente, poiché ha impedito lo studio della gerarchia irlandese. Si è creduto che la conversione al cristianesimo si fosse potuta realizzare grazie all'ostilità dei *filid* nei confronti dei druidi.

(6) *BGall.* VI, 13.

(7) *Ibid.* Molto spesso questo passo di Cesare è stato interpretato male perché si è creduto, in mancanza di una conoscenza chiara e approfondita dei testi, che i druidi non avessero il diritto di portare armi (Jan DE VRIES, *Die Druiden*, in «*Kairos*» 1960/2, pp. 67-82); si veda, oltre a quanto segue, Françoise LE ROUX, *Notes d'Histoire des Religions VII. 11. Contribution à une définition des druides*, in «*Ogam*» 12, 1960, pp. 485-486.

(8) *Book of Leinster*, ediz. BEST-O'BRIEN, IV, Dublin, 1965, ff. 186a-187a, pp. 815-820.

(9) *Trias Thaumaturga*, p. 125.

(10) XV, 9,8 [cfr. la traduz. it. di A. SELEMI, Utet, Torino, 1973², p. 169]. In una recensione al *Cours de Littérature Celtique* I di d'Arbois de Jubainville, in «*Revue Celtique*» 21, p. 101, Salomon REINACH ha osservato giustamente che il sacerdote greco è addetto a un tempio e al culto del dio cui tale tempio è consacrato, ma non appartiene a un collegio o a una classe sacerdotale gerarchizzata. Per contro, non bisogna vedere nei sodalizi menzionati da Timagene l'origine del monachesimo irlandese.

(11) *Ancient Laws of Ireland* IV, pp. 354-360.

(12) *Ancient Laws of Ireland* I, p. 46.

(13) *Ancient Laws of Ireland* V, p. 58.

(14) Bisogna considerare caduche le pagine scritte da Camille JULLIAN, *Histoire de la Gaule* II, pp. 108-111, sui «sacerdoti subalterni».

(15) KEATING, *History of Ireland*, ediz. DINNEEN, III, pp. 42-44.

(16) Un testo giuridico, l'*Uraicecht Becc*, conferma direttamente la dignità propria della classe artigianale. Alcuni membri di quest'ultima avevano diritto al titolo di «dottore» (*ollam*): «Ai fabbri e ai bronzieri, agli orefici e ai medici, benché alcuni di loro siano dottori, spetta soltanto il vitto di quattro uomini. La loro indennità ammonta a otto *set* e la loro protezione dura tre giorni» (*Ancient Laws of Ireland* V, p. 94). Non ci si può basare su questo per concludere che l'ideologia tripartita non è rispettata in Irlanda. L'*aes dana*, «gente d'arte», comprende ruoli professionali tipici tanto della prima quanto della terza funzione, dal momento che tale denominazione ha valore laudativo o qualificativo, non classificatorio; al riguardo, v. Françoise LE ROUX - Christian-J. GUYONVARC'H, *Bibliographie*, in «*Ogam - Études Indo-Européennes*» 35-36, 1983-1984, pp. 135-136.

(17) *BGall.* VI, 13 e 14.

(18) Versione di *Tain Bo Cualnge* del *Libro di Leinster*, traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *Les exploits d'enfance de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 11, 1959, p. 325.

(19) Ediz. John STRACHAN - J.G. O'KEEFFE, *The Tain Bo Cualnge from the Yellow Book of Lecan*, Dublin, 1913, p. 22, rr. 546-549; *Lebor na hUidre*, f. 61a, ediz. R.I. BEST - Osborn BERGIN, Dublin, 1929, p. 158, rr. 5035-5037; cfr. Christian-J. GUYONVARC'H, *La Razzia des Vaches de Cooley*, in «*Ogam*» 15, 1963, p. 153. Evidentemente, il re Conchobar non partecipa per nulla all'insegnamento. Il testo dice che Cathbad insegnava *hi fail a meic*, letteralmente «al cospetto di suo figlio».

(20) Eugene O'CURRY, *Manners and Customs of the Ancient Irish* II, London, 1873, pp. 75-85. I testi utilizzati da O'Curry descrivono, nel complesso, un'organizzazione universitaria efficace. Lo studio non rientra nella nostra indagine poiché la gerarchia docente è cristiana, ma un'organizzazione siffatta non si è potuta creare *ex nihilo*: essa ha una base tradizionale.

(21) Ediz. Whitley STOKES, *Three Irish Glossaries*, London, 1862, p. 27.

(22) Cfr. E. BACHELLERY, *L'oeuvre poétique de Gutun Owein, barde gallois de la deuxième moitié du XVème siècle*, Paris, 1950, 2 volumi.

(23) *Book of Leinster*, ediz. BEST-O'BRIEN, IV, f. 186a, p. 815.

(24) *BGall.* VI, 14. Cesare attribuisce ai druidi la conoscenza dell'astronomia, non dell'astrologia: tale pseudoscienza doveva, invece, essere in auge nella Gallia romana, sotto l'influenza classica. Ciò ci autorizza a dedurre che l'insegnamento non aveva nulla di primitivo o di occulto. È sicuro, altresì, che l'astrologia non è di origine celtica e che i druidi non l'hanno mai praticata nella forma in cui essa è intesa attualmente. Quindi il motivo essenziale dell'interdizione dei druidi a opera delle autorità romane sarebbe stato l'accusa di praticare la magia e i sacrifici umani. Nulla di tutto questo è chiaro. In attesa di contributi chiarificatori, si consulterà ancora H. DE LA VILLE DE MIRMONT, *L'astrologie chez les Gallo-Romains*, in «*Revue des Études Anciennes*» IV, pp. 115-141.

(25) *De Chorographia* III, 2.

(26) Ne abbiamo dato un esempio con il *Dialogo dei Due Saggi* (v. *supra*, pp. 63-65). Al riguardo, va ricordato DIODORO SICULO (V, 31): «Nelle conversazioni usano un linguaggio reciso, enigmatico, che procede per allusioni e per sottintesi e spesso è iperbolico, allorché si tratta di accrescere se stessi e di sminuire gli altri».

(27) Ediz. Whitley STOKES, *The Colloquy of the Two Sages*, in «*Revue Celtique*» 26, p. 12. Rispetto a un dato punto geografico, il luogo dove insegnano i druidi è sempre situato a nord o a nord-est, talora a ovest o a nord-ovest, mai a sud. Ciò conferma quanto sappiamo circa l'origine simbolicamente nordica del sacerdozio (si veda il capitolo V).

(28) *Ancient Laws of Ireland* II, pp. 146 sgg. e V, 96. Giova ancora consultare O'CURRY, *Manners and Customs of the Ancient Irish*, London, 1873, capitolo III, *Of education and literature in Ancient Erin*, pp. 48-178. Charles PLUMMER, *Vitae Sanctorum Hiberniae* I, Oxford, 1910, osserva giustamente che il monastero è stato il centro della vita ecclesiastica e intellettuale. Ciò concorre a spiegare la nascita di una grande letteratura, liturgica, agiografica e, in seguito, profana.

(29) John O'DONOVAN, *Tribes and Customs of the Hy Fiachrach*, pp. 79-167.

(30) In merito si vedranno il libro di Nora K. CHADWICK, *The Druids*, Oxford, 1966 e la nostra critica, *Notes d'Histoire des Religions XX. 53. Nouvelles recherches sur les druides*, in «*Ogam*» 22-25, 1970-1973, pp. 209-236.

(31) Cfr. CICERONE, *De divinatione* I, 41, 92, che, fatte le sue considerazioni circa i druidi dei Celti, ricorda gli indovini etruschi, educatori dei giovani nobili. Tuttavia i due fatti non possono essere paragonati, perché ognuno di essi rispecchia una diversa struttura religiosa. Sull'insistenza con cui tutti gli studiosi sottolineano le qualità didattiche dei druidi si veda, per esempio, Camille JULLIAN, *Histoire de la Gaule* II, pp. 105-107.

(32) *Op. cit.*, p. 71.

(33) *Op. cit.*, p. 151.

(34) *Op. cit.*, pp. 149-150.

(35) C. JULLIAN, *Histoire de la Gaule* II, pp. 396-397, ha insistito molto sulla differenza che intercorre, al riguardo, tra i Celti e Roma e Atene, le quali sono «rimaste a lungo senza fissare regole e senza dei maestri preposti all'educazione dei fanciulli».

(36) *BGall.* I, 31.

(37) In nessun modo possiamo verificare e valutare il ruolo e l'influenza dei druidi nel corso della guerra gallica. *A priori*, essi non potevano essere favorevoli ai Romani (cfr. *supra* l'episodio relativo al *gutuater* dei Carnuti), ma certo non è mai esistita un'istituzione o una 'società' druidica nazionale, internazionale o sovranazionale volta a imporre questa o quella linea politica a questa o a quella città. Il racconto irlandese narrato dall'*Assedio di Druim Damhghaire* (v. *infra* al capitolo III) dimostra che druidi, al servizio di stati celtici in guerra tra loro, non esitavano ad addossarsi le conseguenze del proprio impegno e a battersi l'uno contro l'altro, realmente e magicamente.

(38) Si veda Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie* cit., in «*Ogam*» 12, 1960, pp. 305-312: «canto» e «satira» sono nozioni che vengono facilmente confuse.

(39) Il bianco, al pari del nero di cui esso è a un tempo l'omologo e il contrario, è, tradizionalmente, un'assenza di colore; cfr. G. DUMÉZIL, *Albati, Russati, Virides*, capitolo IV dei *Rituels indo-européens à Rome*, Paris, 1954, pp. 44-61.

(40) Whitley STOKES, *The Tripartite Life of Patrick* II, pp. 325-326.

(41) *Forbuis Droma Damhghaire* (*L'Assedio di Druim Damhghaire*), ediz. M.L. SJOESTEDT, in «*Revue Celtique*» 43, 1926, p. 58. Ogni volta che citiamo questo testo usiamo la nostra traduzione, non quella di M.L. SJOESTEDT. Parimenti, tutte le nostre citazioni sono fatte con la riserva di verificare materialmente il testo allorché sarà possibile leggere i manoscritti originali in modo sicuro e integrale.

(42) Cfr. la nota 3 di questo capitolo.

(43) *Mesca Ulad* (*L'Ebbrezza degli Ulati*), ediz. J. CARMICHAEL WATSON, in *Mediaeval and Modern Irish Series* 13, Dublin, 1941, p. 25.

(44) *Ibid.*, p. 33.

(45) Si veda Johanna POLLAK, *Beiträge zur Verwendung der Farben in der älteren irischen Literatur*, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 27/3-4, 1959, pp. 161-205, la quale, per altro, non considera mai il significato dei colori nell'ideologia delle tre funzioni.

(46) *Cogadh Ferghusa agus Chonchobhair* (*La Guerra di Fergus e di Conchobar*), ediz. Margaret C. DOBBS, in «*Revue Celtique*» 40, 1923, p. 416.

(47) *Rennes Dindshenchas*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 16, pp. 276-277.

(48) KEATING, *History of Ireland*, ediz. DINNEEN, II, p. 286.

(49) Si veda la sezione relativa alla religione del capitolo XIII, intitolato *La Gaule dans le monde celtique*, in Myles DILLON - Nora K. CHADWICK - Christian-J. GUYONVARC'H, *Les Royaumes Celtiques*, Paris, 1974, pp. 348-362.

(50) J. STRACHAN - Whitley STOKES, *Thesaurus Paleohibernicus* II, p. 109.

(51) Ediz. Charles PLUMMER, p. 111, 12.

(52) D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Cours de Littérature Celtique* I, p. 154; Joseph LOTH, *Vocabulaire vieux-breton*, Paris, 1884, p. 84; Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques VI. 19. Irlandais idpart, gallois aberth, celtique commun *ATEBERTA, «offrande, sacrifice»*, in «*Ogam*» 12, 1960, pp. 198 e 448. Il bretone *aberzh* è un prestito recente dal gallese *aberth* e non la continuazione dell'antico bretone *aperth*: non

può servire come prova filologica, v. Christian-J. GUYONVARC'H, *Dictionnaire étymologique du breton ancien, moyen et moderne*, fasc. 2, Rennes, 1973, p. 43.

(53) Cfr. Camille JULLIAN, *Notes gallo-romaines XVII. Remarques sur la plus ancienne religion gauloise*, in «*Révue des Études Anciennes*» V, 1903, pp. 19-27.

(54) *Les Celtes et les langues celtiques*, p. 158.

(55) Si veda *infra* l'accenno alla storia di Bécuma; cfr. «*Ériu*» 3, p. 154.

(56) Si vedano Christian-J. GUYONVARC'H, *Introduction étymologique à l'étude du sacrifice dans la religion celtique*, in «*Ogam*» 35-36, 1983-1984, *Études indo-européennes* I, pp. 59-80, e Françoise LE ROUX, *Sur quelques sacrifices et rites sacrificiels sans effusion de sang*, *ibid.*, pp. 95-110.

(57) Preghiera di San Ninine, in *Thesaurus Paleohibernicus* II, p. 322.

(58) Eugene O'CURRY, *On the Manners and Customs of the Ancient Irish* II, pp. 134-135.

(59) Michéal O'DUIGEANNAIN, *On the Mediaeval Sources for the Legend of Cenn Croich*, in *Féil-sgribhinn Eoin Mhic Néill*, Dublin, 1940, p. 301; cfr. Françoise LE ROUX, *Le Celticum d'Ambigatus et l'Omphalos gaulois. La royauté suprême des Bituriges*, in «*Ogam*» 13, 1961, pp. 175-179.

(60) Ediz. Whitley STOKES, *The Rennes Dindshenchas*, in «*Revue Celtique*» 16, pp. 35-36; cfr. «*Ogam*» 13, *art. cit.*, p. 178.

(61) «Jahvè parlò a Mosè e gli disse: "Consacrami tutti i primogeniti, primizie del seno materno tra i figli d'Israele. Uomini o animali domestici, mi appartengono"» (*Esodo* 13, 1, 2); «Quando Jahvè ti avrà fatto entrare nella terra di Canaan e te l'avrà consegnata, tu cederai a Jahvè ogni essere uscito per primo dal grembo materno e ogni primogenito partorito dai tuoi animali: i maschi appartengono a Jahvè [...]. I primogeniti dell'uomo tra i tuoi figli, dovrai riscattarli» (*Esodo* 13, 11 sgg.); si veda il nostro libro su *Le rite et la doctrine du sacrifice dans la Tradition celtique*, Rennes, 1986; cfr. F.N. ROBINSON, *Human Sacrifices among the Irish Celts*, in *Anniversary Papers by Colleagues and Pupils of George Lyman Kittredge*, Boston, 1913, pp. 185-197.

(62) *Ancient Laws of Ireland* IV, p. 142.

(63) Edward GWYNN, *The Metrical Dindshenchas* IV, p. 22.

(64) *Historia Britonum* 39-42, testo harleiano, ediz. Edmond FARAL, *La légende arthurienne* III, Paris, 1929, pp. 30-33; cfr. John MORRIS, *Nennius, British History and the Welsh Annals*, London, 1980, pp. 70-72; cfr. ancora Eugene O'CURRY *On the Manners and Customs of the Ancient Irish* II, pp. 222-223.

(65) Sui Tuatha Dé Danann, v. Christian-J. GUYONVARC'H, *Textes mythologiques irlandais* I, Rennes, 1980, pp. 1-104.

(66) Manannan è, nel ciclo mitologico, il «fratello» del Dagda. Più precisamente, egli è il dio del *sid*, l'Altro Mondo irlandese: proprio perché il *sid* è situato oltre il mare Manannan spesso percorre le vie marine. Egli non è, essenzialmente, un dio del mare. La sua qualità divina è stata messa in dubbio inutilmente da J. VENDRYES, in «*Études Celtiques*» 6, pp. 239 sgg.

(67) Eugene O'CURRY, *Manners and Customs* cit., I, pp. 333-334; *Eachtra Airt Meic Cuind ocus tochmarc Delbchaime ingine Morgain*, ediz. R.I. BEST, *The Adventures of Art son of Conn and the courtship of Delbchaem*, in «*Ériu*» 3, pp. 154-160.

(68) D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Cours de littérature celtique* VI, pp. 52-53; si veda soprattutto Ananda K. COOMARASWAMY, *Sir Gauvain and the Green Knight*, in «*Speculum*» 19, 1944, pp. 104 sgg.

(69) GERALDO DI CAMBRIA, *Topographia Hibernica* III, 25, ediz. James F. DIMOCK, *Giraldi Cambrensis Opera* V, London, 1867, p. 169. Il raffronto con l'*ashvamedha* si deve a Franz-Rolf SCHRÖDER, *Ein altirischer Krönungsritus und das indogermanische Rossopfer*, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 16, pp. 310-312 e a M.L. SJOESTEDT, *Dieux et héros des Celtes* cit., pp. XIV-XV. Le indispensabili correzioni alla traduzione e all'interpretazione sono state fatte da Françoise LE ROUX, *Recherches sur les éléments rituels de l'élection royale irlandaise et celtique*, in «*Ogam*» 15, 1963, pp. 123-137 (cfr. il consenso di Georges DUMÉZIL *Derniers sobresauts du Cheval d'Octobre*, in *Fêtes romaines d'été et d'automne*, Paris, 1975, pp. 211-219).

(70) *Seirglige Con Culaind* (*La Malattia di Cuchulainn*), traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, in «*Ogam*» 10, 1958, p. 294. Una variante è data dal testo del *Togail Bruidne Da Derga* o *Distruzione della Dimora di Da Derga*, ediz. Whitley STOKES, Paris, 1902, pp. 14-15; ediz. Eleanor KNOTT, Dublin, 1936, p. 4: «Allora il re, cioè Etarscele, morì. Gli uomini d'Irlanda fecero il festino del toro, vale a dire che essi uccidevano un toro e un unico uomo ne mangiava la carne e ne beveva il brodo. Mentre costui dormiva, veniva cantata su di lui una parola di verità. Egli vedeva in sogno un uomo, che era il re, e le sue labbra morivano se egli mentiva»; cfr. F. LE ROUX, *art. cit.*, in «*Ogam*» 15, p. 246.

(71) Lo studio particolareggiato è nel nostro libro — cui rimandiamo una volta per tutte — *Le rite et la doctrine du sacrifice dans la tradiction celtique* cit., *passim*.

(72) *Études sur le droit celtique* I, pp. 166 sgg.

(73) Gioverà ancora leggere in D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Recherches sur l'origine de la propriété foncière et des noms de lieux habités en France*, Paris, 1890, pp. 111-118, l'esposizione, particolareggiata e ricca di argomentazioni, della controversia che ha opposto questo studioso a Fustel de Coulanges circa il significato della frase di Cesare *fere de omnibus controversiis publicis privatisque constituunt*. Fustel de Coulanges intende che «i druidi giudicano quasi tutte le cause, tanto le penali quanto le civili». Giustamente d'Arbois ribatte che Cesare ha scritto non *judicia publica* («cause penali»), ma *controversiae publicae*, espressione questa riservata, nel diritto romano, alle cause civili, vale a dire che «i druidi, anche in quella che oggi chiamiamo materia penale, non pronunciavano che condanne civili» (p. 114). La composizione spettante per un omicidio o per un furto rientra in ciò che nel diritto attuale si chiamerebbe il «risarcimento civile», ma Fustel non lo aveva capito. Le prerogative giuridiche dei druidi sono state studiate ancora da D'ARBOIS DE JUBAINVILLE nelle sue *Études sur le droit celtique* I, pp. 156 sgg. Va corretta soltanto l'interpretazione del «druida-arbitro» formulata in base al passo di DIODORO SICULO (V, 31): il druida che placa i combattenti agisce in virtù della propria autorità religiosa globale, non in virtù di una singola norma giuridica. Infatti, il druida pacificatore è il logico contrario del druida guerriero ed è inevitabile che sia il druida a decidere l'opportunità della pace o della guerra.

(74) D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Études sur le droit celtique* I, Paris, 1895, 388 pagine, II, 270 pagine. Da allora non è stato pubblicato nulla in francese in questo campo ed è necessario avvalersi dei lavori di Rudolf Thurneysen e di D.A. Binchy, i quali purtroppo non forniscono una descrizione complessiva del diritto irlandese.

(75) *Ancient Laws of Ireland* I, p. 112.

(76) D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *op. cit.*, pp. 329-330.

(77) Ediz. W.J. GRUFFYDD, *Mab Vab Mathonwy*, Cardiff, 1928, p. 12; traduz. J. LOTH, *Les Mabinogion* I, ediz. 1913, p. 188.

(78) *Le Senchus Mor*, in «*Nouvelle Revue Historique du Droit Français et Étranger*», 1881, pp. 1-108.

(79) Cfr. R. THURNEYSEN, *Du langage secret dit Ogham*, in «*Revue Celtique*» 7, pp. 369-374. Le «retoriche» disseminate nei racconti irlandesi possono servire come esempi.

(80) Rimandiamo, tuttavia, a D'ARBOIS DE JUBAINVILLE il quale, prima di occuparsi soprattutto dell'Irlanda, ha dedicato alcune pagine alla Gallia nel suo articolo, *Des attributions judiciaires de l'autorité publique chez les Celtes*, in «*Revue Celtique*» 7, pp. 2-37.

(81) D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Études sur le droit celtique* I, pp. 80-81.

(82) *Histoire de la Gaule* II, p. 103.

(83) I figli di Mil sono gli antenati degli Irlandesi nella serie mitica delle cinque conquiste dell'Irlanda; v. *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 14-16.

(84) Letteralmente: «figlio del nocciolo», «figlio dell'aratro» e «figlio del sole».

(85) *Lebor Gabala Erenn* o *Libro delle Conquiste dell'Irlanda*, ediz. R.A.S. MACALISTER, in *Irish Texts Society* XLIV, Dublin, 1956, tomo V, p. 36.

(86) *Ibid.*, p. 94.

(87) *Ibid.*, pp. 118-120, poesia LXXV.

(88) *Ancient Laws of Ireland* I, p. 20.

(89) *Mesca Ulad*, ediz. C. WATSON, p. 34.

(90) Questo particolare, generalmente frainteso, soprattutto quando non si conosce il diritto irlandese, costituisce la risposta alla questione formulata da Albert BAYET, *La morale des Gaulois*, p. 33: «Si dirà che l'attività dei tribunali laici è ben poca cosa rispetto a quella dei tribunali druidici, che essa si manifesta soltanto in questi casi eccezionali? La lettura dei *Commentari* suscita un'impressione diversa. Cesare ha un bel dire, nelle sue considerazioni generali sui Galli, che sono di competenza dei druidi tutte le controversie private e pubbliche, tutti i misfatti, tutti gli omicidi, tutte le cause relative alle successioni e alla proprietà fondiaria, in breve, tutto il complesso del diritto civile e penale; ma nel suo racconto si cerca, invano, una qualsiasi traccia di tale attività giuridica che, stando a quello che dice, invade tutto. A ogni istante si crede che spunteranno i sacerdoti-giudici, ma costoro non appaiono mai. La loro giustizia dovrebbe essere dovunque, ma non è da nessuna parte. Funzionano soltanto i tribunali laici e Cesare, che nota i fatti, non spende una sola parola per stupirsene». Non v'è ragione di stupirsi: presso i Celti i fondamenti del diritto sono essenzialmente religiosi (come presso tutti gli Indoeuropei, in origine) e la differenziazione pratica è avvenuta non in base al principio separante il religioso dal profano (distinzione sconosciuta al mondo celtico), ma grazie alla specializzazione funzionale. Non esistono tribunali «laici» affiancati a tribunali «ecclesiastici». Il druida «fa giurisprudenza», la giustizia compete ai re.

(91) *Ancient Laws of Ireland* IV, p. 334.

(92) *Aided Guill maic Carbada ocus Aided Gairb Glinne Rige*, ediz. Whitley STOKES, *The violent Deathes of Goll son of Carbad and Garb of Glenn Rige*, in «*Revue Celtique*» 14, p. 430.

(93) *Ancient Laws of Ireland* I, p. 250.

(94) *Ancient Laws of Ireland* I, p. 30.

(95) *Ancient Laws of Ireland* I, pp. 4-18.

(96) *Panegyricus Constantini*, ediz. Édouard GALLETIER, Paris, 1952, II, III, 8. Tuttavia notiamo che questo testo di epoca tarda (fu scritto nel 312), se rende conto di un procedimento indubbiamente verosimile, è un panegirico, vale a dire un testo elogiativo, non un documento attendibile come fonte. Esso utilizza a scopo interessato tutta una raccolta di tradizioni storiche e letterarie edue che non sono più celtiche, ma latine. Il panegirista è al corrente del fatto che si tratta di un ambasciatore, ma non accenna al fatto che il capo eduo, il quale parla appoggiato al proprio scudo (*scuto innixus*), è un druida.

(97) Ediz. Margaret DOBBS, *art. cit.*, in «*Revue Celtique*» 40, p. 416.

(98) *Les Celtes et les langues celtiques*, p. 319.

(99) Per tutti questi problemi rimandiamo al volume introduttivo dei *Textes mythologiques irlandais, La littérature mythologique et épique de l'Irlande médiévale*, in «*Celticum*» 10.

(100) Ediz. Whitley STOKES, *Notes in the Book of Armagh, Thesaurus Paleohibernicus* II, p. 241; Kathleen MULCHRONE, *Bethu Phatraic, The Tripartite Life of Patrick*, London, 1939, pp. 114-115.

(101) *Thesaurus Paleohibernicus* I, p. 699; D'ARBOIS, *Les Celtes et les langues celtiques*, pp. 319-320.

(102) *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 206-211.

(103) Ediz. Ernst WINDISCH, *Irische Texte* V, p. 911; ediz. C. O'RAHILLY, p. 136, 4919-4925.

(104) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La Nourriture de la maison des deux gobelets*, in «*Celticum*» 18, p. 328; v. anche i *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 265-266.

(105) *Irische Texte* V, pp. 39-41; ediz. C.O'RAHILLY, pp. 8, 281-283.

(106) *Genelach Sil Chormaic*, secondo il manoscritto Rawlinson B 502, ediz. M.A. O'BRIEN, *Corpus Genealogiarum Hiberniae* I, Dublin, 1962, p. 15.

(107) Si vedano i *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 157-187.

(108) *Lebor Gabala Érenn*, ediz. MACALISTER, V, p. 412.

(109) Edward GWYNN, *The Metrical Dindshenchas* I, p. 2.

(110) Ediz. Whitley STOKES, *Irische Texte* III, pp. 285-444.

(111) *Ancient Laws of Ireland* I, pp. 30-32. Le etimologie del *Senchus Mor*, delle quali questo passo propone parecchi esempi, sono chiaramente false e basate sull'analogia o sull'attrazione omofonica. Ciò perché, non essendo più l'irlandese né una lingua sacra né una lingua liturgica, la base dei giochi di parole metaforiche e religiose è divenuta straniera, principalmente latina e, in via accessoria, greca o ebraica. È probabile che, se avessimo queste stesse formule in celtico antico, le etimologie sarebbero esatte e coerenti.

(112) *Les Celtes et les langues celtiques*, pp. 294-295.

(113) Su tutti questi problemi, v. i *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 5 sgg.

(114) E ciò quantunque l'arte dello *storyteller* irlandese consista, nella maggior parte dei casi, nel ripetere un racconto rimanendo perfettamente fedele a esso, senza apportarvi nessun cambiamento, il che denota non soltanto una continuità, ma anche un irrigidimento indiscutibile nel modo di intendere e di esprimere la sua finalità. Al riguardo, v. Christian-J. GUYONVARC'H, *La littérature mythologique et épique de l'Irlande médiévale*, in «*Celticum*» 10, *passim*.

(115) *Op. cit.*, pp. 354-366.

(116) Circa tutti questi problemi relativi alla cronologia e al mito rimandiamo al primo capitolo dei *Textes mythologiques irlandais* I/2, *Le mythe et l'histoire*; si vedano soprattutto le pagine 5-26, in cui si dimostra l'inutilità dei tentativi moderni di fissare una cronologia 'mitica' irlandese.

(117) Ediz. Gerard MURPHY, *Early Irish Lyrics*, Oxford, 1956, pp. 82-84.

(118) *Adamnani Vita Columbae*, ediz. Alan ORR - Marjorie OGILVIE ANDERSON, London, 1961, pp. 296-298.

(119) *Tain Bo Cualnge*, ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, p. 795.

(120) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *Le Meurtre de Conchobar*, in «*Ogam*» 10, 1958, p. 132. Si noterà, incidentalmente, che la prescrizione medica è funzionalmente conforme all'essenza della regalità: non andare in collera e non montare a cavallo (interdizione di fare la guerra), non avere relazioni amorose con nessuna donna (interdizione della voluttà e di qualsiasi procreazione). Nulla riguarda la prima funzione sacerdotale, estranea al re.

(121) *Textes mythologiques irlandais* I, p. 106.

(122) Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XVI, 142. Irlandais airmed «mesure» et miach «boisseau», breton arveziñ «examiner»*, in «*Ogam*» 20, 1968, pp. 351-352.

(123) *Textes mythologiques irlandais* I, p. 54.

(124) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 49.

(125) *Tain Bo Cualnge*, versione del *Lebor na hUidre*, traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, in «*Ogam*» 15, 1963, pp. 280-281.

(126) *Tain Bo Cualnge*, versione del *Libro di Leinster*, ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, pp. 631-633; cfr. «*Ogam*» 15, pp. 131-136.

(127) *Tain Bo Cualnge*, ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, p. 517.

(128) *Ibid.*, p. 523.

(129) *Lebor na hUidre*, f. 41b, ediz. BEST-BERGIN, p. 101.

(130) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 48. La funzione di architetto divino non è esclusivamente celtica. Nell'*Iliade* XXII, 444-458, Poseidone, per ordine di Zeus, ha costruito per il re Laomedonte le mura di Troia e, come il Dagda, è ripagato male delle sue fatiche. Si veda Georges DUMÉZIL, *L'oubli de l'homme et l'honneur des dieux* cit., *esquisse 52. Le triple péché de Laomédon*, pp. 31-32.

(131) Caratterizzato da una schermaglia di domande e di risposte tra portinaio e visitatore, l'arrivo di Kulhwch alla corte di Artù, nel racconto gallese di Kulhwch e di Olwen, ricorda alquanto esattamente l'arrivo di Lug a Tara. Ma nel testo gallese, chiaramente, non è detto che il portinaio è un druida. Costui altri non è che un cavaliere della corte preposto a tale compito per la giornata (v. J. LOTH, *Les Mabinogion* I, ediz. 1913, pp. 251 sgg.).

(132) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 106; sul monocolo e il monco v. I/2, capitolo secondo, *Les dieux de l'Irlande*, par. 3. Cfr. Georges DUMÉZIL, *Heur et malheur du guerrier*, ediz. 1985, pp. 63-66.

(133) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *L'Ivresse des Ulates*, in «*Celticum*» 2, p. 15.

(134) *L'Ivresse des Ulates* cit., p. 20.

(135) Pierre GRIMAL, *La civilisation romaine*, Paris, 1980, p. 272.

(136) Quindi la condizione sociale del druida è diversa da quella del *flamen* romano e da quella del brahmano indù, i quali non hanno il diritto di battersi e nemmeno quello di vedere una schiera armata, cfr. Georges DUMÉZIL, *Mitra-Varuna*, p. 27. Lo statuto del druida riflette uno stato singolarmente arcaico, anteriore alla separazione dell'autorità spirituale dal potere temporale. Circa tutti questi problemi, rimandiamo alla nostra *Introduction générale* cit.

(137) Christian-J. GUYONVARC'H, *La naissance de Conchobar*, in «*Ogam*» 12, 1960, pp. 236-237. I dodici tutori, un numero questo poco usuale e insolito, vengono massacrati da Cathbad come i pretendenti di Penelope vengono uccisi da Ulisse ritornato a Itaca. Purtroppo tale confronto, visto lo stato del testo irlandese, non può essere ulteriormente approfondito.

(138) *Book of Leinster*, ediz. BEST-O'BRIEN, II, f. 106a, 8-9, p. 400; cfr. Whitley STOKES, *Tidings of Conchobar Maic Nessa*, in «*Eriu*» 4, p. 22.

(139) KEATING, *History of Ireland*, ediz. DINNEEN, II, p. 332.

(140) *Le Siège de Druim Damhghaire*, in «*Revue Celtique*» 43, 1926, p. 82.

(141) *Ibid.*, pp. 80-82.

(142) *Ibid.*, p. 39. Il nome di Medhran è molto probabilmente connesso con l'aggettivo *medhrach* «gaio, gioioso».

(143) Ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, p. 27; ediz. C. O'RAHILLY, p. 5, 183-186.

(144) *Teasmolad Corbmaic ui Cuinn ocus Finn meic Cumhall (Il Panegirico di Cormac nipote di Conn e di Finn figlio di Cumall)*, ediz. Standish O'GRADY, *Silva Gadelica* I, p. 91.

(145) *Mesca Ulad*, ediz. C. WATSON, p. 6; traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, in «*Celticum*» 2, p. 8.

(146) Ediz. Standish O'GRADY, *Silva Gadelica* I, pp. 340-341.

(147) *Ibid.*, p. 341.

(148) *Fled Bricrend (Il festino di Bricriu)*, ediz. G. HENDERSON, in *Irish Texts Society* II, pp. 20-22.

(149) Ediz. HENDERSON, *op. cit.*, pp. 34-36. La bacchetta d'oro, d'argento, di bronzo o di nocciolo, di cui il re divide l'uso con la classe sacerdotale, è l'equivalente del *lituus* dell'augure latino. È una caratteristica indoeuropea attestata anche presso gli Sciti; v. Georges DUMÉZIL, *Mythe et épopée*, seconda ediz., p. 445, n. 2.

(150) Eugene O'CURRY, *On the Manners and Customs of the Ancient Irish* II, p. 49.

(151) *BGall.* VII, 33. L'espressione è abbastanza chiara da indurci a credere che Cesare in tale circostanza non imponga arbitrariamente i propri interessi. Egli vuol fare bella figura presentandosi rispettoso delle usanze locali; pertanto non è necessario, come ha creduto D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Les druides et les dieux à forme d'animaux*, pp. 58-59, vedere nella sua decisione una conseguenza dei buoni rapporti da lui intrattenuti con i druidi. Questa affermazione va corretta: il *De Bello Gallico* prova che Cesare ha intrattenuto rapporti amichevoli con un druida per motivi politici, non religiosi. Eviteremo di dedurre da tale fatto che, in generale, tutti i druidi della Gallia abbiano accettato o favorito la politica di Cesare. Anzi, è estremamente probabile che la maggior parte di costoro sia stata irriducibilmente contraria alla conquista.

(152) Circa l'elezione di Convictolitave favorito da Cesare, Albert BAYET, *La morale des Gaulois*, pp. 42-43, formula un'interpretazione tesa a minimizzare il ruolo svolto dai sacerdoti in questa vicenda politica. Egli intende *per sacerdotes more civitatis intermissis magistratibus* così: «per mezzo dei sacerdoti, così com'è usanza, allorché si verifica un'interruzione nel potere dei magistrati». Ma *intermissis* significa semplicemente che c'è stata una vacanza di poteri, non implica che si sia fatto ricorso ai druidi per nominare un magistrato provvisorio in attesa di una decisione da parte del potere civile. In questo frangente la religione non c'entra affatto, soprattutto essa è estranea ai calcoli politici di Cesare; tuttavia l'usanza secondo cui l'elezione era controllata dai sacerdoti, usanza che trova riscontro nella realtà irlandese, ha davvero un fondamento religioso. Albert BAYET, *op. cit.*, pp. 44-45, ha visto, ancora, una contraddizione tra la religiosità attribuita da Cesare ai Galli e l'assenza di un qualsiasi intervento dei druidi negli avvenimenti politici e militari della guerra gallica. Ma Cesare, che nomina spesso Diviziaco, non pensa mai a precisare che questi è un druida. Non va dimenticato che, dal punto di vista celtico, il *De Bello Gallico* non è altro che un'opera superficiale. Fornisce informazioni complessive, non particolareggiate. Il fatto che Cesare non ne faccia menzione non vuol dire che i druidi non abbiano svolto alcun ruolo politico nelle decisioni degli stati della Gallia indipendente. Per andare a fondo nel problema, v. Christian-J. GUYONVARC'H, *Esquisse d'une étude sur la notion d'«État» et de «Patrie» chez les Celtes continentaux et insulaires*, in *La Patrie Gauloise d'Agrippa au VIème siècle, Actes du Colloque*, ediz. L'Hermès, Lyon 1981, pp. 241-265. Rimandiamo, altresì, per una definizione della Sovranità celtica, alla nostra opera *La souveraineté guerrière de l'Irlande*, e soprattutto al *postscriptum, Qu'est-ce que la Souveraineté celtique?*, pp. 208-211. Il celtico non ha, beninteso, nessuna parola che traduca esattamente il latino *imperium*.

(153) *Tâin Bô Cûalnge*, versione del *Libro di Leinster*, ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, pp. 673-677.

(154) Ediz. C. WATSON, p. 11; Christian-J. GUYONVARC'H, *L'Ivresse des Ulates*, in «*Ogam*» 12, 1960, p. 497.

(155) Si vedano la conclusione della nostra opera su *La civilisation celtique*, ediz. 1985, pp. 143-148 e soprattutto la nostra *Introduction générale à l'étude de la Tradition Celtique*, ediz. 1985, capitolo II. Fondamentale lo studio di Ananda K. COOMARASWAMY, *Spiritual Authority and Temporal Power in the Indian Theory of Government*, American Oriental Society, New Haven, 1942 (traduz. francese *Autorité spirituelle et pouvoir temporel dans la perspective indienne du gouvernement*, ediz. Arché, Milano, 1985, 156 pagine).

(156) *Compert Con Culaind (Il concepimento di Cuchulainn)*, versione II (manoscritto Egerton), traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La Conception de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 17, 1965, pp. 379-380.

(157) *Ancient Laws of Ireland* I, p. 18. Ciò ricorda il passo di DIODORO SICULO (V, 31), secondo cui i Celti parlano volentieri per enigmi e fanno grande uso dell'iperbole.

(158) *Introduction générale à l'étude de la Tradition Celtique*, ediz. 1967, p. 54. I druidi non sono menzionati presso i Galati, ma ciò forse è dovuto al fatto che nessuno ha pensato a nominarli. Una traccia della gerarchia sussiste nell'osservazione di FILARCO, secondo il quale nessuno, ai banchetti, cominciava a mangiare prima del re (*ap.* ATENEO 150d, IV, 34 = *Fragmenta Historicorum Graecorum* I, 336 F 11 Müller).

(159) *Tochmarc Luaine (Il corteggiamento di Luaine)*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 20, p. 284.

(160) *Oided mac nUisnig (La Morte dei Figli di Uisnech)*, ediz. Whitley STOKES, *Irische Texte* II, p. 143.

(161) *Ibid.*, p. 149. Questi particolari mancano nella versione più antica, contenuta nel *Libro di Leinster*, nel *Libro Giallo di Lecan* e nel Ms. Egerton 1782, pubblicata, da ultimo, da Vernam HULL, *Longes mac nUislenn*, New York, 1949.

(162) *Tochmarc Ferbe (Il Corteggiamento di Ferb)*, ediz. E. WINDISCH, *Irische Texte* III, p. 518.

(163) *Dindshenchas di Rennes*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 16, pp. 279-283. Françoise LE ROUX - Christian-J. GUYONVARC'H, *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, p. 47.

(164) *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 206-211.

(165) Françoise LE ROUX, *A propos du Vergobretus gaulois, la regia potestas en Irlande et en Gaule*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 66 sgg. Nei fatti, il nome della funzione indica anche il magistrato.

(166) I motivi religiosi di questo interdetto non sono stati compresi da C. JULLIAN, *Histoire de la Gaule* II, pp. 47-58, il quale, disgraziatamente, vede in esso una delle «numerose precauzioni» prese dalla città gallica contro l'eventuale ambizione del magistrato in carica.

(167) Non è che un tranello, in cui sono cadute molte vittime, del vocabolario irlandese: l'uso della parola *ri* «re» quale elemento superlativo prefissato. Questo tipo di formazione, raro, è generalmente ignorato dai lessici. La stessa disavventura può capitare alla parola *drui* «druida», prefissata al nome di un artigiano: *druigoba* non significa «druida-fabbro», ma indica un fabbro di grande esperienza, di grande competenza professionale. Tali sono le sottigliezze in cui erano versati gli Irlandesi medioevali; cfr. Kim MC CONE, *Hounds, Heroes and Hospitallers in Early Irish Myth and Story*, in «*Ériu*» 35, 1984, p. 6 (che contesta, senza capirla, l'ideologia delle tre funzioni).

(168) *Les Celtes et les langues celtiques*, p. 194.

(169) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La maladie de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 10, p. 294.

(170) *Bruiden Da Chocae (La Dimora di Da Chocae)*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 21, p. 150.

(171) *Ancient Laws of Ireland* IV, p. 52.

(172) *Ibid.* I, p. 54.

(173) *Betha Coliumb Chille (La Vita di San Colomba)*, ediz. Andrew KELLEHER, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 9, pp. 242-244.

(174) In tal modo questo testo privilegia, con un tratto assai caratteristico benché tardivo, il potere temporale a svantaggio del potere spirituale. Estrema conseguenza della conversione al cristianesimo sarà l'annullamento del simbolismo zoomorfo e lessicale del druida e del re. Ma la forza di quest'ultimo è tale che esso è sopravvissuto quasi intatto nel vocabolario e nelle abitudini onomastiche dei Celti. La frequenza delle parole *art* «orso» (e «pietra») in irlandese e *arth* in gallese si manifesta essenzialmente con antroponimi connessi con la valenza regale, nomi di principi o di re, dei quali il primo e più importante è *Art*, figlio di Conn Cetchathach («dalle Cento Battaglie») e padre del grande re giudice Cormac. L'equivalente gallese o, piuttosto, britannico, è molto più celebre, dal momento che si tratta di *Artù*, a parte il fatto che i rapporti di derivazione del gallese *arth* «orso» e del nome *Artù* non sono chiariti definitivamente (si è connesso *Artù* con il nome latino di una *gens Artoria*, il che sembra incompatibile con il simbolismo celtico). Infine, il tema *arto-* o *artio-* è attestato nel celtico continentale antico con tanta frequenza che il suo significato e il suo uso metaforici sono indubbi. Un altro nome celtico dell'orso è *matu-*, attestato tanto nelle isole quanto sul continente. Un druida irlandese si chiama *Mathgen* (**matu-genos* «nato dall'orso») e ciò indica in lui un'origine guerriera, dal momento che l'orso viene inteso come guerriero regale. Ma il personaggio più importante è il re *Math* del *Mabinogi di Math, figlio di Mathonwy*. Quanto al cinghiale (irlandese *torch*, gallese *twrch*, bretone *tourc'h*), esso è un simbolo puramente sacerdotale che si concreta soprattutto nella caccia del *Twrch Trwyth* o cinghiale bianco, guidata dal re Artù, secondo quanto narra il racconto gallese di Kulhwch e di Olwen. Tale cinghiale ha tra le setole una parte dei talismani meravigliosi necessari alle nozze di Kulhwch e di Olwen. In Gallia la valenza sacerdotale si manifesta nelle insegne militari, ma, nonostante ciò, il cinghiale non ha una valenza militare (v. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIX, 134. La «pierre», l'«ours» et le «roi», gaulois Artos, irlandais Art, gallois arth, breton arzh. Le nom du roi Arthur*, in «*Celticum*» 16, 1967, pp. 215-238). Se Cesare, a rigore, può simboleggiare la lupa romana, Vercingetorige non ha nulla a che vedere con il cinghiale druidico. Egli potrebbe essere stato soltanto un «orso» o un «toro (da combattimento)».

(175) Georges DUMÉZIL, *Heur et malheur du guerrier*, ediz. 1985, seconda parte, *Les trois péchés du guerrier*, pp. 71-131.

(176) Abbiamo studiato particolareggiatamente, nei *Textes mythologiques irlandais* I/2, capitolo IV, *Tara et l'Irlande royale*, pp. 127-129, la disputa, anch'essa unica, tra il druida ignorante e il re che contraddice il druida.

(177) Ediz. Whitley STOKES, *Three Irish Glossaries*, London, 1862, pp. XXXVI-XXXVIII; Kuno MEYER, *Sanas Cormaic, an Old Irish Glossary*, in *Anecdota from Irish Manuscripts* IV, Halle-Dublin, 1912, pp. 58-60.

Nota aggiuntiva

Secondo un antichissimo principio indoeuropeo, l'autorità spirituale e il potere temporale costituiscono quello che si è convenuto chiamare la Sovranità, espressa e simboleggiata nell'India vedica dalla coppia divina Mitra-Varuna. Ma va da sé che la regalità ha un'essenza femmini-

le rispetto al sacerdozio e un'essenza maschile rispetto alla classe guerriera (da cui proviene il re) (A.K. COOMARASWAMY, *Autorité Spirituelle et Pouvoir Temporel* cit., *passim*). Ciò spiega, da un lato, perché le divinità guerriere dei Celti sono dee (v. la nostra opera su *La Souveraineté guerrière de l'Irlande* cit., *passim*) e, dall'altro lato, perché il matrimonio del druida, a differenza di quello del re, non sia obbligatorio. Ciò spiega ancora i rapporti talora privilegiati intrattenuti dai re o dagli eroi con le donne del *sid*, rapporti analoghi a quelli intrattenuti dagli eroi con le Valchirie nel *Valhalla* germanico o a quelli dei *kshatriya* con le *apsara* nell'India vedica. E poiché il giovane che non ha ancora combattuto è femminile rispetto al guerriero più anziano, ecco infine la spiegazione tradizionale delle *Kameradschaften* o, detto chiaramente, dell'omosessualità maschile che, a partire dai primi storici greci, viene così spesso rimproverata ai Galli. Nei fatti si tratta di un esito panindoeuropeo, reale e superficiale nelle sue conseguenze pratiche, che la nostra epoca stenta molto a comprendere da tale punto di vista (v. il libro di Bernard SERGENT, *L'homosexualité dans la mythologie grecque*, Paris, 1984).

Capitolo Terzo

Tecniche rituali e magiche dei druidi

Da quanto si è precedentemente considerato risulta che l'essenza del culto e dei riti coincideva con l'essenza stessa del ruolo dei druidi. Sarebbe bello descrivere particolareggiatamente, in maniera obiettiva e sistematica, le svariate tecniche di cui essi erano, in tal modo, depositari. Purtroppo non è possibile farlo direttamente, poiché il mondo celtico, per motivi che cercheremo di determinare in seguito, non ha lasciato nulla di analogo ai *Brahmana* indiani e nemmeno ai *Fasti* di Ovidio. Ma per il fine che ci siamo proposti, e cioè studiare il 'tipo' del druida quale lo intendevano, lo desideravano i Celti, i racconti leggendari riescono a colmare in gran parte questa lacuna. Certo, molte operazioni, e segnatamente quelle magiche, attribuite ai druidi nei racconti, non potevano corrispondere strettamente alla realtà. Però le amplificazioni sono state fatte sicuramente proprio partendo dalla realtà, esattamente come un'eventuale analisi delle doti di molti santi dell'agiografia irlandese dovrebbe essere svolta muovendo dalle concezioni 'druidiche'. Quindi passeremo in rassegna i modi d'agire e i poteri dei vari Cathbad e Mog Ruith. S'incontra qualche difficoltà solo nello studio del sacrificio: iniziamo soltanto a distinguere qualche tratto nell'organizzazione delle sue tecniche e dei suoi riti. Si è detto già prima, nel capitolo II (pp. 83-96), tutto quanto concerne la sua necessità e la sua giustificazione dottrinale immediate.

Premettiamo, altresì, che quanto segue non costituisce affatto un repertorio esaustivo, né tanto meno un manuale di magia celtica. Classifichiamo, per quanto possibile, dati che, per la natura dei racconti, spesso appaiono eterogenei e non classificabili. Oltre al fatto che la comprensione profonda di operazioni magiche descritte talora in modo assai incompleto e superficiale non è concessa a tutti, occorre anche guardarsi, in un primo tempo, dal ricercare spiegazioni estranee alla struttura in-

doeuropea primitiva, comparando fatti o facoltà magiche arbitrariamente estrapolati dal loro contesto. Un fatto magico — e, per forza di cose, ve ne sono — comune al druidismo e allo sciamanismo non è in grado di dimostrare l'influenza del secondo sul primo.

Questo capitolo è importantissimo, perché la massa dei documenti è enorme e perché la maggior parte di essi riveste un autentico interesse. Qui nulla è banale. Ma il lettore non dovrà mai dimenticare che la magia ha valore tradizionale e religioso soltanto nella misura in cui essa s'integra a una conoscenza e a una tecnica rituale significative. Mai essa deve o può venire interpretata come un insieme di tecniche o di saperi, empirici o alternativi, che danno a un individuo non qualificato un qualsiasi mezzo di coercizione sul resto della società umana. Parliamo di magia in quanto parte della Tradizione, non parliamo di stregoneria al livello degli Almanacchi e dei Lunari.

I. Il «battesimo» druidico e gli interdetti. Presagio e divinazione

1. Il «battesimo» e la denominazione

Occupandosi — come s'è visto — della morte, i druidi intervenivano anche all'inizio dell'esistenza. In Irlanda essi «battezzavano», scegliendo il nome in base a una particolarità o a una circostanza notevole. Così Cuchulainn, prima chiamato Setanta, ricevette il suo nome definitivo dal druida Cathbad. Ucciso il cane da battaglia del fabbro Culann, egli pronunciò una sentenza così equanime che il re Conchobar e il suo druida ne restarono sbalorditi:

> «"Quale sentenza proferisci a questo proposito, ragazzo?", disse Conchobar. "Se in Irlanda esiste un cagnolino della stessa razza, io lo alleverò finché non sarà abile come suo padre. Nel frattempo io stesso sarò il cane che proteggerà le mandrie, i beni e la terra di Culann". "Hai pronunciato una buona sentenza, ragazzino", disse Conchobar. "In verità", disse Cathbad, "noi stessi non avremmo potuto dire meglio. Perché non chiamarti Cuchulainn ('Cane di Culann')?". "No", disse il ragazzino, "preferisco il mio nome, Setanta, figlio di Sualtam". "Non dire così, ragazzino", disse Cathbad, "perché, da quando udranno questo nome, gli uomini d'Irlanda e di Scozia non faranno altro che parlarne". "Qualunque nome avrò, mi andrà bene", egli disse. E a partire da quel momento gli rimase quel nome celebre, Cuchulainn, poiché egli aveva ucciso il cane del fabbro Culann»(1).

Ancora più interessante è il «battesimo» del re Conchobar:

«Proprio allora nacque questo fanciullo, con un verme in ciascuna mano. Andò, con il dorso sui talloni (*cioè in posizione fetale*), al fiume chiamato Conchobar: il fiume gli passò sul dorso. Cathbad lo prese e gli impose il nome del fiume, Conchobar, figlio di Fachtna; preso il fanciullo in grembo, Cathbad rese grazie per lui e profetizzò su di lui [...]»[(2)].

Questo brano, che, per di più menziona un druida, ricorda l'usanza degli antichi Celti continentali (e dei Germani) di tuffare i loro bambini appena nati nelle acque del Reno. I Greci non sembrano averla compresa: alcuni di loro hanno visto in essa un mezzo con cui il padre, a seconda che il bambino sopravvivesse oppure no, verificava la fedeltà coniugale della madre. La spiegazione più semplice ricorre in Aristotele (*Politica* VII, 17, 1336a).

«Perciò presso molti popoli barbari si usa sia immergere i neonati nell'acqua gelida di un fiume, sia ricoprirli con pochi panni: è quanto si pratica presso i Celti»[(3)].

Ma il fatto di dare un nome a un neonato o a un bambino non costituisce, di per sé, una cerimonia rituale. E l'attribuzione del nome non è immancabilmente accompagnata, almeno nei testi, da un battesimo nel senso vero e proprio del termine, con immersione e lustrazione nelle acque di un fiume. Un gesto poteva bastare. Nei fatti, quando, all'inizio del racconto dell'*Esilio dei Figli di Uisnech*, gli Ulati sono riuniti nella casa di Fedlimid, accade che la moglie di costui è incinta. Udendo un grido acuto emesso dal nascituro nel grembo materno, il druida Cathbad profetizza che esso sarà una fanciulla di eccezionale bellezza, con la pelle color della neve, i capelli biondi, magnifici occhi azzurri, guance porporine, labbra scarlatte come cuoio partico. Egli le impone il nome già prima della nascita, ma aggiunge che, per questo tesoro, gli Ulati si batteranno tra loro:

«E dopo, Cathbad posò la mano sul ventre della donna e il bambino s'agitò sotto la mano. "In verità", egli disse, "sarà una femmina, si chiamerà Deirdriu e la malvagità sarà attorno a lei"»[(4)].

Forse sono reperibili tracce di lustrazioni druidiche, per esempio quando un re «fu battezzato nelle acque druidiche e gli fu dato nome Ailill»[(5)]. Di fatto sappiamo ben poco di preciso e di sicuro. Il narratore

del *Mabinogi di Pwyll*, raccontando il battesimo di Pryderi, non si compromette: «si battezzò il ragazzo con il battesimo che si faceva allora»[6]. In ogni modo, il «battesimo» celtico ha un nome latino in tutte le lingue neoceltiche: irlandese *baisteadh*, gallese *bedydd*, bretone *badez(iant)*. Tuttavia certe peripezie del *Mabinogi di Math*, allorché Arianrhod non vuole che il proprio figlioletto Llew abbia un nome[7], sembrano indicare che assegnare un nome era un fatto d'importanza capitale: chi non ha nome, non esiste e non esisterà mai.

Se i druidi irlandesi conferivano il nome, si deve supporre che i druidi gallici facessero altrettanto. È quanto suggeriscono gli antroponimi, in particolare quelli teofori, che abbondano nella raccolta di Holder[8]. Anche se sono attestati soltanto da documenti epigrafici gallo-romani, essi testimoniano la sopravvivenza di uno stato antecedente: *Esunertus* «colui che ha la forza di Esus», *Dagolitus* «tutto dedito al rito» e molti altri non sembrano nomi che dei 'laici' potessero scegliere di testa loro. L'osservazione vale anche per i toponimi e per i nomi etnici: *Lugudunum* «città di Lug» (Lione), *Mediolanum* «centro di perfezione» (Milano), *Bituriges* «i re del mondo» o «i re perpetui» (Bourges, Berry), *Senones* «gli antichi» (Sens) non sono nomi che recano l'impronta di una mentalità desacralizzata. Tito Livio ha tramandato alcuni cenni sulla fondazione di Milano al termine di una spedizione militare considerata, a torto, un *ver sacrum*:

> «[...] Sconfitti in battaglia i Tusci non lungi dal Ticino, avendo sentito dire che quello in cui si erano fermati si chiamava territorio degli Insubri, lo stesso nome che aveva un cantone degli Edui, accogliendo l'augurio del luogo, fondarono una città che chiamarono Milano»[9].
>
> (Traduz. it. di M. Scandola, Rizzoli, Milano, 1982, vol. II, p. 91)

In questo preciso caso la storia romana è un frammento di mitologia celtica, mentre l'importanza del rito di denominazione risale alla preistoria indoeuropea[10].

2. *Presagio e divinazione*

Un nome è attribuito a un essere umano, a un sito, o a una nuova città sempre, o poco ci manca, in conseguenza o in dipendenza di un presagio o di un segno divino, reso manifesto o provocato da un druida.

Così un'altra spedizione ha portato alla fondazione di Lione (*Lugdunum*) secondo lo Pseudo-Plutarco:

«Presso l'Arar sorge il monte Lugduno che cambiò nome nel modo e per la ragione seguenti: Momoro e Atepomaro, cacciati da Seroneo, arrivarono su questa collina, per ordine di un oracolo, per costruirvi una città. Vennero scavati fossati per le fondamenta quando, tutto a un tratto, apparvero dei corvi che, volando qua e là, ricoprirono gli alberi vicini. Momoro, abile nella scienza augurale, chiamò la nuova città Lugdunum. Infatti, nella loro lingua il corvo si chiama *lougos* e un'altura *dounon*, così come c'insegna Clitofonte nel tredicesimo libro delle *Fondazioni*»[11].

Quindi Momoro è druida o indovino come Diviziaco, pur essendo un druida molto più mitico che storico. Del resto era normale, quando una città era destinata a diventare una capitale, che la sua fondazione fosse accompagnata da una gran copia di precauzioni religiose.

Il corvo è l'uccello divino per eccellenza. Ma non è l'unico: quasi tutti gli uccelli, in Gallia e in Irlanda, appartengono all'Altro Mondo. Spetta a loro, all'occorrenza, dirigere il *ver sacrum*[12]. In Irlanda il regolo è, per un gioco etimologico, il «druida degli uccelli»: *drea an .i. drellân. drea ân .i. dear 7 ên beag dearôil, no drâoi ên .i. donî fâisdine* «regolo, *dear* (piccolo) ed *ên* (uccello), cioè un uccello piccolissimo o *draoi en*, il druiduccello, un uccello che fa profezie»[13]. Però si ascrive più importanza al grido degli uccelli che al modo in cui essi volano: *na adhair do gothaib gerg* «non fidarti del grido degli urogalli», dice una *lorica* attribuita a san Columba[14], mentre un'altra versione afferma: *ni adraim do gothaib én* «io non adoro le grida degli uccelli»[15]. Ma qui si giunge a tracce precristiane, quasi al folklore, non a pratiche divinatorie: i druidi restano assenti da ciò[16]. Comunque sia, gli uccelli occupano un posto rilevante, se non addirittura il più ragguardevole, nei procedimenti divinatori. Un ricordo preciso di questa preminenza, tradotto o ridotto in un aneddoto insignificante, ricorre in Eliano riguardo ai Galati:

«Ecco, a dire di Eudosso, un'usanza dei Galati orientali; se la si trova attendibile, vi si creda, se no, non vi si presti attenzione. Quando nugoli di cavallette invadono il loro paese e rovinano i raccolti, questi Galati recitano certe preghiere e compiono certe cerimonie sacre che, talora, hanno il dono di attirare gli uccelli. Questi uccelli obbediscono, arrivano tutti assieme a stormi e annientano le cavallette. Se un Galata ne cattura uno, le leggi del paese lo puniscono con la morte. Se egli ottiene clemenza e viene rimesso in libertà, gli uccelli se ne adirano e, per punire il colpevole, rifiutano di obbedire di nuovo se li si chiama»[17].

Lo scrittore greco, che attinge la sua informazione di seconda mano e non si fida della sua attendibilità, si trincera dietro a particolari superficiali. Non dice nemmeno, certo perché lo ignora, di quali uccelli si tratti. In Irlanda gli uccelli, messaggeri dell'Altro Mondo, sono invariabilmente cigni. Ma i cigni, che incontreremo nuovamente iniziando a studiare le concezioni religiose, non sono mezzi di divinazione.

Si potevano utilizzare altri animali. Per incitare i suoi a lottare contro i Romani, la regina Budicca si è avvalsa degli auguri:

> «Ciò detto, ella lasciò libera una lepre che si teneva in grembo e, poiché la corsa dell'animale aveva dato un buon presagio, la moltitudine emise grida di gioia»[18].

Con questa notizia si possono raffrontare gli interdetti alimentari dei Britanni, interdetti riguardanti lepre, pollo, oca, animali che venivano allevati *voluptatis causa* «per diletto» a dire di Cesare, il quale non ha compreso la ragione per cui questi animali interessavano[19].

Tuttavia, sembra difficile annoverare Budicca tra quei «re-druidi» straordinari che avevano il privilegio dell'arte augurale, come Deiotaro, re galata il quale, se bisogna credere a Cicerone, si serviva dei segni forniti dagli uccelli[20].

I Celti erano sensibilissimi ai presagi. Per esempio i Galati, sul punto d'ingaggiare battaglia contro Antigono Gonata, poiché i presagi erano sfavorevoli, uccisero le loro donne e i loro bambini: un gesto da guerrieri che, come certi eroi irlandesi in stato di *trance* o di epico eccesso, non riconoscevano più né amici né nemici e uccidevano chiunque si trovasse alla portata delle loro armi. Il motivo fondamentale era, altresì, evitare alle donne e ai fanciulli, poiché tutto era perduto, gli orrori della schiavitù. Ma gli scrittori classici hanno voluto vedere in ciò un delitto gratuito e uno di loro, Giustino, che riferisce brevemente il fatto, lo valuta senza indulgenza:

> «Saputo ciò i Galli, preparandosi anch'essi alla battaglia, uccisero le vittime per trarne auspici circa il combattimento. E poiché dalle loro viscere era preannunciata una grande strage e la morte di tutti, anziché spaventarsi si infuriarono e, sperando di poter placare le minacce degli dèi con l'uccisione dei loro, trucidarono le loro mogli e i loro figli, cominciando così col peggior delitto ad attuare gli auspici della guerra»[21].

(Traduz. it. di L. SANTI AMANTINI, Rusconi, Milano, 1981, p. 417)

Al momento di partire per la Gran Bretagna, l'Eduo Dumnorige invoca «impedimenti religiosi». Ma gli va male: poiché egli tenta la fuga, Cesare lo fa assassinare a sangue freddo, considerando il motivo religioso alla stregua di un pretesto senza valore. Ma la vicenda è parsa al proconsole abbastanza grave da meritare due paragrafi del *De Bello Gallico*[(22)].

Va tuttavia precisato, dopo questi pochi esempi, che è difficile definire la divinazione celtica, per il semplice fatto che i suoi vari aspetti e metodi si confondono con quelle che noi chiamiamo, in mancanza di meglio, le 'tecniche' druidiche. Qualsiasi parola pronunciata da un membro della classe sacerdotale ha pieno valore divinatorio e non si conosce alcun termine tecnico specializzato denominante la divinazione nel suo complesso. L'irlandese si avvale, secondo i casi, di molti termini che comprovano a un tempo l'importanza e l'enormità del concetto: *druidecht* «druidismo», *filidecht* «scienza del poeta», *eicse* «divinazione, poesia, scienza», *faitsine* «predizione».

Quindi non esiste divinazione all'infuori di un certo numero di procedimenti che soltanto in via del tutto eccezionale si rifanno a un rituale organizzato. È vero che dell'imprecisione terminologica è responsabile la conversione al cristianesimo: i concetti sono stati svuotati del loro contenuto e le parole hanno cambiato significato se, addirittura, non sono scomparse. Nei testi è sopravvissuto soltanto quello che sembrava anodino, privo di qualsiasi valore. Nove volte su dieci, la divinazione è un servizio politico o militare: un re, una regina o un guerriero di alto rango s'informano sulla sorte di una guerra, di una spedizione, oppure, più semplicemente ancora, sul loro avvenire personale. E pressappoco in tutti gli altri casi interviene il druida, per ragioni religiose o, talora, personali. La divinazione celtica non concerne quasi mai l'interpretazione di un prodigio, eccetto il caso dell'effetto dell'incantesimo provocato dal sacerdote stesso al fine di profetizzare.

A questa stregua, qualsiasi azione o parola compiuta o proferita dal druida in attinenza al futuro, anche nella forma ben nota di satira, di ingiunzione e di minaccia, rappresenta un atto divinatorio inerente all'esercizio del sacerdozio. Non ci pare che si possa proporre una definizione diversa e, in linea di massima, stabiliremo che tutto quanto verrà d'ora in poi discusso in questo capitolo — all'infuori dei fatti relativi alla medicina, alla magia, al dominio degli elementi e al giuramento — ricade nel campo della divinazione[(23)]. In altre parole, è un campo vastissimo. Gli autori antichi, anche se non forniscono informazioni particola-

reggiate, sono unanimi: i Celti passavano per uno dei popoli più esperti nell'arte augurale. Cicerone lo afferma due volte, riguardo al suo amico e druida eduo Diviziaco e, di nuovo, riguardo al re galata Deiotaro «il quale non fa mai nulla se non dopo aver preso gli auspici» [(24)], certamente con l'aiuto di un druida. Pompeo Trogo, che era un Voconzio e, quindi, un Gallo, ribadisce: «Infatti i Galli sono esperti più di tutti gli altri nell'arte d'interpretare i segni di presagio degli uccelli» [(25)].

3. *L'interdetto*

Il sostantivo irlandese *geis* (f., pl. *geasa*) ha numerosi significati, tutti riconducibili alla medesima gamma d'uso [(26)]:

1. ***negativamente***: «interdizione religiosa o legale»,
2. ***positivamente***: «ingiunzione o pretesa»,
3. ***magicamente***: «incantesimo, magia».

Etimologicamente la parola si connette con il verbo *guidid* «egli prega», a sua volta legato al termine indicante la voce, *guth*.

In mancanza di un termine adeguato che esprima nel contempo le caratteristiche positive e quelle negative dell'ingiunzione, si tradurrà, quindi, *geis* «interdetto», poiché dei due significati è più frequente quello negativo. In ogni modo, si tratta quasi sempre di un insieme complesso di interdizioni e di obblighi imposti dai druidi a un individuo forse già fin dall'inizio della sua esistenza, ove si considerino le circostanze della nascita e del battesimo. Così Cuchulainn, il cui nome letteralmente significa «Cane di Culann», saprà che la sua morte è imminente perché una concatenazione di eventi, solo in apparenza fortuiti, lo pone tra due interdetti contraddittori, che lo obbligano a consumare carne di cane e a uccidere una lontra o «cane d'acqua« (*doborchû*):

> «La casa della sua nutrice, la quale lo aveva allevato, stava davanti a lui, sul suo cammino. Egli vi si recava ogni volta che passava davanti a essa, quando andava a sud o quando ritornava da sud. Ella aveva sempre pronto un recipiente di bevanda, in suo onore. Egli beve la bevanda, se ne va e saluta la nutrice. Prese la strada di Midluachair, dopo la pianura di Mogna. Vide qualcosa: tre streghe cieche dall'occhio sinistro davanti a lui, sul suo cammino. Con veleni e con incantesimi esse facevano cuocere un cagnolino su spiedi di sorbo. Uno degli interdetti di Cuchulainn gli proibiva di visitare un focolare senza consumarne il cibo. Un altro interdetto gli proi-

biva di mangiare la carne del suo omonimo. Si mise a correre per sorpassarle, perché sapeva che quelle stavano là non certo per il suo bene. Una strega gli disse: "Una tua visita, o Cuchulainn". "In verità non vi farò visita", disse Cuchulainn. "Da mangiare c'è un cane", ella disse. "Se ci fosse stato un gran focolare", ella disse, "tu ti saresti degnato di visitarlo. Ma tu non vieni perché questo è modesto. Non vale granché, colui che non sopporta o non accetta le piccole cose". Allora egli le si avvicinò e la strega gli diede, con la sinistra, metà del cane. La mano con cui egli aveva preso la porzione e la coscia sotto cui l'aveva posta vennero prese da un'estremità all'altra, tanto che non ebbero più la stessa forza»(27).

«[...] Le ombre della pallida morte lo circondarono. Egli giunse a un laghetto, che si trovava vicinissimo a lui. Vi si bagnò, tanto che il lago da allora si chiama il lago del bagno. Quando Laegh vide la pianura abbandonata, le schiere in fuga e Cuchulainn che faceva i suoi giochi guerrieri, s'avvicinò. Quando Cuchulainn vide Laegh, provò una grande gioia. Laegh prese a bendare e a medicare le piaghe da cui il sangue sgocciolava, raggrumandosi, tanto che il grande lago d'acqua verde fu trasformato in pozze di sangue vermiglio. Non si trovava colà da molto allorché vide un cane d'acqua bere il suo sangue. Come Cuchulainn vide che il sangue del suo corpo veniva consumato da un cane, menò un colpo al cane e lo uccise. "Vittoria a te, cane", disse Laegh, "non è ancora giunta la tua fine, véndicati sugli uomini d'Irlanda". "Ahimé, Laegh", disse Cuchulainn, "non ucciderò mai più nessuno dopo questo animale. Un cane fu l'oggetto della mia prima impresa e mi è stato profetizzato che un cane sarà la mia ultima impresa, Laegh"»(28).

Benché ciò non venga mai detto, risulta dal contesto di tali racconti che le *geasa* di Cuchulainn gli sono state imposte dallo stesso druida, Cathbad, che gli ha dato il nome di «cane (di Culann)». La sua breve esistenza guerriera s'inscrive tra l'uccisione di due cani, quello che gli frutta il nome e la prima gloria e quello che preannuncia la sua morte. Questi due interdetti principali non rientrano tra quelli citati dal testo intitolato *Aided Guill Maic Carbada ocus Aided Gairb Glinne Rige (La morte violenta di Goll, figlio di Carbad, e la morte violenta di Garb di Glenn Rige)*. Tuttavia l'enumerazione è interessante:

«Ecco i suoi interdetti: dare il proprio nome a un unico guerriero; deviare il passo dalla strada prima di un combattimento contro un singolo uomo; recarsi all'assemblea senza permesso; recarsi all'assemblea con un solo guerriero; dormire in mezzo a donne senza uomini accanto a esse. Gli era interdetto essere il compagno di una donna; gli era interdetto che il sole si levasse sopra di lui a Emain Macha, era lui che doveva alzarsi prima del sole»(29).

È poco probabile che la lista sia completa, ma, anche così, essa fornisce sufficienti indicazioni su una regola di vita militare: non rifiutare mai il combattimento, non impicciarsi troppo di politica, non essere tentati dalla seduzione femminile (in questo caso la *geis* rappresenta una valida protezione), alzarsi di buon'ora. Forse non è sempre facile da rispettare, ma è semplice e chiara.

L'interdetto non è quasi mai collettivo. Nondimeno le *geasa*, che erano di ogni tipo e riguardavano tutti i campi dell'esistenza individuale, senza mai toccare alcun druida, riguardavano innanzitutto il personaggio più importante della società guerriera e aristocratica, il re: molte sono le limitazioni imposte alla libertà di movimenti di Cormac, figlio del re Conchobar:

> «Queste erano le interdizioni dell'esistenza di Cormac, e cioè: gli era interdetto ascoltare l'arpa dalla testa forata di Craiftine; gli era interdetto cacciare gli uccelli di Mag Da Cheo; gli era interdetto cacciare gli uccelli di Loch Lo; gli era interdetto andare a incontrare una donna a Senath-Mor; gli era interdetto cacciare gli animali della collina di Mag Sainb; gli era interdetto attraversare lo Shannon senza bagnarsi i piedi e visitare il palazzo di Chocae»[30].

Ancora più rigorose e più strane sono le interdizioni del re Conaire, a sentire quanto narra *Togail Bruidne da Derga*, ovvero *Distruzione della Dimora di Da Derga*. Egli non deve mai, tornando a casa, rivolgere il lato destro del suo carro verso Tara, né il lato sinistro verso Bregia; non deve cacciare gli animali di Cerna; non deve trascorrere nove notti di seguito fuori Tara e nemmeno deve trascorrere la notte in una casa il cui fuoco, dopo il tramonto del sole, sia orientato verso l'esterno e sia visibile dall'esterno; non deve essere preceduto da «tre uomini scarlatti» quando si reca alla dimora di un uomo vestito di rosso; nel suo regno non deve avvenire alcun furto; egli non deve ricevere, dopo il tramonto del sole, nessuna visita da parte di una donna sola o di un uomo solo e non deve intervenire in una lite tra due suoi valletti[31].

Era difficile rispettare scrupolosamente, se non, talora, conciliare tra loro tutte queste norme: gli incidenti mortali erano tutti causati dall'impossibilità di rispettare a un tempo due interdetti contraddittori. Ma *geasa* che non riguardano mai il druida e che serrano ogni re o ogni guerriero in una fitta rete di obblighi e d'interdizioni non sono un capriccio della mitologia e della storia d'Irlanda. Basta ricordare l'interdizione di

uscire dalla città fatta, in Gallia, al magistrato supremo degli Edui; gli interdetti che, presso i Celti, colpivano il re rientrano nello stesso ordine di quelli che, a Roma, colpiscono il *flamen dialis*.

Quindi le *geasa* vanno annoverate tra i mezzi legittimi usati dai druidi per costringere i membri della classe militare a piegarsi a regole di vita conformi al simbolismo che li concerneva. Nei fatti, la *geis* vale come legge, civile e religiosa: non si può disconoscerla senza che non sopravvenga tutta una serie d'incidenti, inconvenienti e complicazioni. Soltanto in circostanze affatto eccezionali, che hanno l'aria di sotterfugi giuridici pieni di precauzioni, le *geasa* possono venire eluse di fatto, pur venendo rispettate nella forma. Avendo l'obbligo regale di rispettare, e quindi di esercitare, il *jus primae noctis*, il re Conchobar è costretto a ricorrere a un giudizio ufficiale per non sottoporre realmente la moglie di Cuchulainn, Emer, a questa 'formalità' che rischia di scatenare la temibile collera del marito:

> «Gli Ulati tennero consiglio circa questa faccenda ed ecco la decisione presa da loro: Emer avrebbe dormito assieme a Conchobar quella notte, ma Fergus e Cathbad sarebbero stati nel medesimo letto, tra i due, per tutelare l'onore di Cuchulainn, con la benedizione degli Ulati alla coppia perché accettasse» (32).

I testi mitici o leggendari descrivono soprattutto casi di trasgressione degli interdetti. Nella vita reale esisteva, per via della saggia prudenza del legislatore, un limite legale all'imposizione di *geasa* stravaganti o eccessive che, *a priori*, era impossibile rispettare(33). Attraverso tutti gli aspetti tecnici si percepisce il valore del concetto religioso legato alla parola e al Verbo Divino.

Tuttavia la *geis* non è il *fatum* o «fato», spesso infelice, dei Latini. Non ha origine umana, perché il druida che la impone agisce quale rappresentante delle potenze divine; non è pericolosa, se non quando viene violata. Non è ineluttabile.

4. Il giuramento

Anche il giuramento, in quanto è formulato a viva voce, dipende dalla parola e dalla *geis*. Esso costituisce, in un certo senso, una *geis* che non richiede l'intervento del druida, poiché l'autore del giuramento si vincola ancor più saldamente che con una *geis*. L'esempio più notevole

è quello del re Conchobar, allorché, dopo gli avvertimenti di Sualtam (v. *supra*, pp. 132-133), gli Ulati entrano in guerra per difendere la loro frontiera contro l'esercito d'Irlanda:

«"Questo grido è eccessivo", disse Conchobar, "perché il cielo sta ancora sopra di noi, la terra sotto di noi e il mare tutto attorno a noi. Ma se il firmamento con la sua pioggia di stelle non cade sul volto della terra, se la terra non si spacca con un tremito, se il mare dai solchi turchini non sale sulla fronte del mondo, io condurrò ogni mucca e ogni donna alla sua stalla e alla sua fattoria, alla sua casa e alla sua dimora dopo aver vinto il combattimento, la battaglia e lo scontro"»[34].

In questo formulario ufficiale si può notare agevolmente l'importanza del ruolo svolto dall'aria (o dal cielo), dalla terra, dall'acqua, dal fuoco, elementi sui quali il druida, come vedremo, regna sovrano. Un altro re d'Irlanda usa una formula analoga:

«Dopo di che si fece il festino di Tara. Vi andarono gli uomini d'Irlanda con le loro mogli, i loro figli e le loro figlie. Tuathal prese come garanti il sole, la luna e tutte le potenze che stanno nel cielo e sulla terra. Benché le forze delle province d'Irlanda fossero comuni, le province d'Irlanda non avrebbero avuto diritto comune contro i discendenti di Tuathal Techtmar, ma i suoi discendenti avrebbero avuto il regno per sempre»[35].

Ancora più chiara è la formula del giuramento del re Loegaire, perché, questa volta, il giuramento è violato e il castigo deriva dall'azione degli elementi che erano stati presi a testimoni. Dopo aver regnato sull'Irlanda per trent'anni con la benedizione di san Patrizio, Loegaire fece guerra agli abitanti del Leinster, pessimi pagatori del tributo. Ma se ne pente:

«Allora Loegaire andò dagli abitanti del Leinster per esigere da loro il *boroma*. Gli abitanti del Leinster si riunirono e combatterono una battaglia contro di lui. Loegaire fu vinto nella battaglia, e cioè la battaglia di Ath Dara. Fu catturato in combattimento e vennero dati dei garanti agli abitanti del Leinster, e cioè il sole e la luna, l'acqua e l'aria, il giorno e la notte, il mare e la terra perché egli non esigesse più il *boroma* fintanto che fosse vissuto. Allora egli venne lasciato libero. Tuttavia era stato predetto a Loegaire che avrebbe trovato la morte tra l'Irlanda e la Scozia e proprio per questa ragione egli non partecipava più a nessuna spedizione marittima. Loegaire andò con un grande esercito dagli abitanti del Leinster per esigere da loro il *boroma*. Non si ricordava più dei suoi garanti. Quando giunse a Grel-

lach Da Phil accanto a Casse nella pianura del fiume Liffey, tra due colline chiamate Irlanda e Scozia, là egli morì, per il sole, per il vento nonché a opera di tutti i suoi garanti; infatti a quel tempo nessuno osava trasgredirli»[36].

Sono casi limite. La formula abituale del giuramento, più semplice, fa appello agli dèi in generale: *tongu do dia toingeas mo thuath* «io giuro sul dio sul quale giura la mia *tuath*». I druidi non compaiono: per prendere testimone a viva voce un dio non occorrono il ministero o la mediazione di un sacerdote[37].

Nonostante la semplicità della sua formulazione, nel giuramento possono variare dei particolari: tre volte su quattro la parola 'dio' ricorre al singolare; può anche essere al plurale e può venire omessa. Ma il giuramento è ben lungi dalla volgare imprecazione di valore puramente esclamativo. È sempre riservato a una circostanza fuori dall'ordinario:

a) ***con omissione della parola 'dio'***:
in una disputa tra Conall Cernach, eroe dell'Ulster, e Cet, eroe del Connaught, per sapere quale dei due, vincendo in coraggio e in merito militare, avrà diritto alla porzione dell'eroe:

«Giuro su quello su cui giura la mia *tuath*, da quando ho imbracciato le armi non ho mai trascorso un sol giorno senza versare il sangue degli abitanti del Connaught e senza distruggerli combattendo ogni notte e non ho mai dormito senza la testa di un uomo del Connaught sotto il mio ginocchio»[38].

b) ***con la parola 'dio' al singolare***:
quando l'auriga di Cuchulainn, Loeg, tenta d'impedire al suo signore di partire per il suo ultimo combattimento:

«"Io giuro sul dio sul quale giura la mia *tuath*", disse Loeg, "quand'anche tutta la provincia di Conchobar stesse attorno al Grigio di Macha, non lo porterebbero al carro"»[39].

Durante uno scambio alquanto risentito di battute tra Cuchulainn e Fergus in un episodio della *Tain Bo Cualnge*:

«"Voltati, padre mio, Fergus", disse Cuchulainn e non rispose fino alla terza volta. "Io lo giuro sul dio su cui giurano gli Ulati", egli disse, "ti laverò come si lava la schiuma in una pozza d'acqua, ti verrò addosso come la coda al gatto. Ti batterò come la donna affettuosa batte il figlio"»[40].

Ancora nella *Tain Bo Cualnge*, allorché Fergus descrive alla regina Medb l'arrivo di una compagnia guerriera degli Ulati:

« "Giuro sul dio su cui giura la mia *tuath*, in verità", disse Fergus, "finora non è mai stata generata in Irlanda una schiera che abbia mai respinto gli Ulati" »[41].

Quando il re Ailill, in procinto di andare a combattere, chiede perentoriamente la propria spada al suo auriga:

«Allora Ailill disse al suo auriga: "Portami la spada che distrugge la pelle. Giuro sul dio su cui giura la mia *tuath* che se oggi con te questo fiore è peggiore rispetto al giorno in cui te l'ho portato sulla collina alla frontiera dell'Ulster, anche se ti proteggessero tutti gli uomini d'Irlanda, non riuscirebbero a proteggerti da me" »[42].

c) ***con la parola 'dio' al plurale***:
quando un avversario di Cuchulainn, Etarcumul, s'appresta a sfidarlo a duello:

« "Giraci ancora il carro indietro, ragazzo, poiché giuro sugli dèi che adoro che io non farò ritorno senza portare con me, per esibirla, la testa di questo cerbiatto, la testa di Cuchulainn" »[43].

La frequenza, la forza di queste formule abituali, trascritte nel XII secolo, sono state appena attenuate da sei o sette secoli di cristianesimo.

Molto prima degli Irlandesi medioevali, ambasciatori gallici hanno manifestato il loro religioso rispetto della terra e del cielo allorché, nel IV secolo a.C., hanno risposto ad Alessandro, il quale domandava loro che cosa essi temessero maggiormente: «Nessuno; temiamo una cosa soltanto, che il cielo cada su di noi»[44]. Ciò ha fatto scrivere ad Aristotele: «ma sarebbe un uomo folle o un insensibile se non temesse nulla, né terremoto né flutti, come dicono dei Celti»[45]. Quindi possiamo verificare su documenti l'arcaicità delle concezioni irlandesi, anche se le formule cui alludono Aristotele o i Galli a colloquio con Alessandro non sono vere e proprie formule di giuramento[46]. Gli elementi, nelle loro manifestazioni concrete, rientrano tra i mezzi usati dagli dèi per far conoscere o per imporre la loro volontà agli uomini. Per questa ragione i druidi, ministri degli dèi, hanno potere sugli elementi, pur non intervenendo mai personalmente nella sanzione o nelle conseguenze provocate dal vincolo diretto instaurato dal giuramento tra l'autore di quest'ultimo e la divinità presa a testimone.

II. La magia vegetale e la medicina magica

Indubbiamente la magia vegetale è stata importantissima nel mondo celtico e non possiamo pensare di fornire un repertorio completo dei suoi aspetti insulari e nemmeno di quelli continentali. Ciò ci porterebbe, a un tempo, troppo vicini al mero folklore, medioevale o moderno, e troppo lontani dai druidi, non sempre responsabili delle superstizioni loro attribuite con eccessiva larghezza da alcuni studiosi [47]. La magia rappresenta, in tutte le sue forme, un aspetto inferiore della tradizione, divenuto predominante con la decadenza, e come tale contribuisce a falsare la nostra veduta d'insieme del problema. In altre parole, i druidi sminuiti al rango di stregoni non c'interessano più, quantunque talora sia difficile distinguere la magia inerente alla normale pratica della religione da quella rispecchiante unicamente la superstizione di qualsiasi epoca [48].

1. Il vischio

Poiché se ne fa menzione nel testo più antico, citeremo anzitutto, ancora una volta, il rituale magico-medico della raccolta del vischio quale lo racconta Plinio (*HN* XVI, 250-251):

> «Peraltro il vischio di rovere è molto raro a trovarsi e quando viene scoperto lo si raccoglie con grande devozione: innanzitutto al sesto giorno della luna (che segna per loro l'inizio del mese e dell'anno e del secolo, ogni trent'anni), e questo perché in tale giorno la luna ha già abbastanza forza e non è a mezzo. Il nome che hanno dato al vischio significa «che guarisce tutto». Dopo aver apprestato secondo il rituale il sacrificio e il banchetto ai piedi dell'albero, fanno avvicinare due tori bianchi a cui per la prima volta vengono legate le corna. Il sacerdote, vestito di bianco, sale sull'albero, taglia il vischio con un falcetto d'oro e lo raccoglie in un panno bianco. Poi immolano le vittime, pregando il dio perché renda il suo dono propizio a coloro ai quali lo ha destinato. Ritengono che il vischio, preso in pozione, dia la capacità di riprodursi a qualunque animale sterile, e che sia un rimedio contro tutti i veleni: così grande è la devozione che certi popoli rivolgono a cose per lo più prive d'importanza».
>
> (Traduz. it di A. Ragosti, R. Centi, F.E. Consolino, A. Cotrozzi, F. Lechi, A. Perutelli, Einaudi, Torino, 1982-1988, vol. III, 1, p. 515)

In questa descrizione colpisce, oltre alla mera incomprensione di Plinio, la connessione della raccolta del vischio con il sacrificio dei tori, il

il quale in origine faceva parte del rituale d'intronizzazione o di elezione regale. Il vischio, usato come mezzo o come coadiuvante della fecondità animale, si ricollega al simbolismo generale della funzione e dei compiti adempiuti dal re. Ma il vischio, associato alla data della cerimonia e alla luna crescente, è anche in rapporto con l'Altro Mondo. E tutto quanto traspare dalla descrizione denota una cerimonia pubblica assai solenne, non fosse altro per l'intervento di un druida e per l'impiego di un falcetto d'oro, strumento prezioso, rituale o cultuale piuttosto che pratico.

Integreremo questa citazione con il breve passo seguente, sempre da Plinio (*HN* XXIV, 103-104):

> «È simile a questa sabina la cosiddetta selagine. Viene raccolta senza usare strumenti di ferro, facendo uscire la mano destra dalla parte della tunica da cui esce la sinistra, come i ladri; occorre inoltre essere vestiti di bianco ed avere i piedi scalzi e ben lavati, avere fatto un sacrificio con pane e vino prima di andarla a cogliere, e trasportarla dentro una salvietta nuova. Secondo la tradizione dei Druidi di Gallia, averla con sé tiene lontana ogni sventura e il suo fumo gioverebbe contro tutte le malattie degli occhi. Sempre i medesimi Druidi hanno dato il nome di samolo ad una pianta che cresce in terreni umidi. È efficace nella prevenzione di malattie di buoi e maiali, e si dovrebbe raccogliere anche questa digiuni con la sinistra senza guardare mentre la si coglie e non depositarla se non nel recipiente in cui la si bollirà per farla bere agli animali».
>
> (Traduz. it. di A. RAGOSTI, P. COSCI, A. COTROZZI, F. LECHI, Einaudi, Torino, 1982-1988, vol. III, 2, pp. 549 e 551)

Il modo in cui Plinio elenca i particolari del rituale della raccolta della *selago* e del *samolus* ricollega tale fatto molto più al folklore che alla religione organizzata di epoca arcaica. In questa prospettiva la medicina è, secondo lui, indirizzata più alla credulità che all'efficacia. Ma ciò non deve affatto rispecchiare il senso originario e Plinio ci dà, forse suo malgrado, alcune indicazioni sulla minuziosità del rituale medico druidico.

Non conosciamo il termine gallico designante il «vischio», poiché purtroppo Plinio l'ha tradotto in latino. Tuttavia le lingue celtiche hanno conservato, nei loro vocabolari popolari, la perifrasi «che guarisce tutto» (*omnia sanantem*): *uile-iceadh* «all-heal» nel dizionario irlandese di O'Reilly(49), *uile-ic(c)* «mistletoe, all-heal, panacea» in quello di Dinneen(50), *uil-ioc* nel gaelico scozzese(51), *oll-iach* «che guarisce tutto» in gallese(52). Il bretone non ha conservato, a differenza di tutte le altre lin-

gue celtiche, la formula gallica di Plinio. Ma utilizza altre perifrasi: *deur derf* «vischio di quercia» (letteralmente «acqua di quercia»), accanto a *ehüel var'* («ramo alto») nel dizionario manoscritto di Pierre di Châlons, rettore di Sarzeau all'inizio del XVIII secolo[53]. Da parte sua, J. Loth aveva rinvenuto al Faouët, verso la fine del secolo scorso, la curiosa designazione *ihwelvad* (*uhelvat*) «ben cresciuto», letteralmente «alto-buono», adattamento popolare del termine usuale *uhelvarr* (gallese *uchelfar*) «alto ramo»[54].

Siffatti particolari linguistici non derivano certo da un'elaborazione o da una riflessione erudite e la tendenza popolare riveste un interesse negativo, nel senso che la sostituzione di un termine specializzato con palliativi perifrastici non è altro, all'occorrenza, che il sintomo della scomparsa di un vocabolo proprio della lingua religiosa precristiana. Ignoriamo il nome del vischio nel celtico antico e in quello moderno a causa del fatto che esso era una pianta usata dai druidi? È più che probabile: a quasi venti secoli di distanza, il raffronto tra una traduzione di Plinio e alcuni vocaboli attestati in irlandese e in gallese moderni non comporta nessuna difficoltà. Quindi ciò costituisce una prova molto convincente a favore dell'esattezza delle informazioni fornite dall'autore latino. Inoltre a vantaggio di quest'ultimo va ascritta la sua ignoranza delle lingue celtiche. Nei fatti, egli non si mostra sorpreso delle pratiche da lui descritte, giacché anche i Romani e i Greci nutrivano analoghi interessi religiosi per il mondo vegetale. Egli stesso nota che i rami o le foglie di verbena servivano a tirare le sorti e a predire l'avvenire e, com'è sua abitudine, non riesce a trattenere una punta denigratoria (*HN* XXV, 106):

> «Certuni non distinguono le due varietà [di ierobotane o verbena] e le considerano una specie sola, dal momento che entrambe producono i medesimi effetti. Con l'una e con l'altra i Galli tirano le sorti e annunziano i responsi; ma sono soprattutto follie di maghi».
>
> (Cfr., in parte, la traduz. it. di A. Ragosti, P. Cosci, A. Cotrozzi, F. Lechi, Einaudi, Torino, 1982-1988, vol. III, 2, p. 681)

Forse dimenticando la raccolta della *selago*, stranamente Plinio ingloba in queste «fantasticherie», il ***gesto rituale*** (passare la mano destra al lato sinistro dell'abito), la ***prescrizione rituale*** (essere vestiti di bianco, avere i piedi lavati e scalzi), l'***oblazione*** e la ***libagione*** (avere offerto pane e vino).

Quindi possiamo, almeno provvisoriamente, concludere, in base al-

le lacune della lessicografia celtica, che la perifrasi pliniana *omnia sanantem* è già la traduzione latina di una perifrasi popolare gallica, la quale sostituisce una parola caduta in disuso molto prima del trionfo del cristianesimo.

Per terminare il discorso sul vischio, s'impongono ancora alcune osservazioni, tese a sottolineare l'indiscussa importanza di questa pianta nella tradizione celtica:

— La data della cerimonia descritta da Plinio, tenuto conto del sacrificio, del festino rituale e dell'epoca della fioritura del vischio, certo non può ricadere che intorno all'inizio della brutta stagione, novembre. Il vischio non si raccoglie d'agosto.
— Mancando affermazioni contrarie in tal senso, il rituale del vischio è, implicitamente, diurno. Ma quanto è attendibile Plinio? Il tempo si calcolava per notti ed esiste almeno un legame o una somiglianza simbolica e formale tra il falcetto d'oro e la falce del primo quarto di luna.
— A causa della sua utilizzazione rituale (di cui nulla è più sussistito in Irlanda), il vischio è una pianta dell'Altro Mondo; ciò giustifica, almeno in parte, il fatto che esso guarisca tutto. Non vanno trascurati, a titolo di paragone, altri due fatti notevoli: nella mitologia germanica, il ramo di vischio che uccide Balder e, nell'ambito latino, secondo Virgilio, il ramo che Enea teneva in mano nell'atto di entrare, da vivo, negli Inferi (*Aen.* VI, 205-211).

2. Le piante medicinali

Le piante medicinali erano usatissime in Gallia, se si deve credere ai pochi autori classici che hanno trattato di botanica, di medicina e di storia naturale menzionando i Celti: Plinio, Celso, Dioscoride, Marcello Empirico e altri ancora. Ma a questo proposito non vengono nominati i druidi. Spetta naturalmente all'Irlanda raccontare, in forma mitica, l'origine delle piante medicinali. Ricorderemo, anzitutto, il passo della *Seconda Battaglia di Mag Tured*, dove si narra la guarigione, grazie a una protesi, del re Nuada:

> «Nuada era ammalato e Diancecht gli mise un braccio d'argento in cui era insito il movimento tipico di qualsiasi braccio. Ciò non piacque al suo figlio maggiore Miach. Egli s'avvicinò al braccio mozzato di Nuada. Disse:

''Giuntura su giuntura'' e ''Nervo su nervo'' e lo risanò in tre volte nove giorni. Durante i primi nove giorni mise il braccio contro il suo fianco ed esso si ricoprì di pelle. Nella seconda serie di nove giorni se lo mise contro il petto. Nella terza serie di nove giorni produceva [...?...] bianchi da giunchi neri anneriti al fuoco».

Irritatissimo da questa scorrettezza professionale, il dio-medico Diancecht uccise suo figlio, come già si è visto. Ma questa volta:

«Miach fu seppellito da Diancecht e trecentosessantacinque piante spuntarono sulla sua tomba, secondo il numero delle sue giunture e dei suoi nervi. Airmed aprì il proprio mantello e ordinò queste piante secondo le loro proprietà. Ma Diancecht andò da lei e mescolò le piante, talché non si riconoscono le azioni tipiche di ognuna di esse, a meno che lo Spirito Santo non lo riveli in seguito»[55].

Esiste forse un modo migliore per dire che la grande scienza tradizionale delle piante medicinali è andata persa in Irlanda — eccettuati espliciti interventi, certo poco frequenti, dello Spirito Santo — dopo la conversione al cristianesimo?

3. L'elisir d'oblio

I druidi preparavano il loro elisir d'oblio unicamente a base di piante? In ogni modo, la pozione era efficace: quando Cuchulainn s'innamorò dell'avvenente e leggiadra Fand, sposa del dio dell'Altro Mondo Manannan, e poi impazzì per averla persa, la sua moglie legittima Emer

«andò a trovare Conchobar e gli disse in che stato si trovava Cuchulainn. Conchobar mandò i poeti, i musicisti e i druidi dell'Ulster a cercarlo, a prenderlo e a ricondurlo nell'Ulster con loro. Cuchulainn tentò di uccidere i medici, ma costoro cantarono formule druidiche davanti a lui, gli furono presi mani e piedi e l'eroe ritornò in sé. Allora chiese da bere. I druidi gli dettero la pozione d'oblio. Quando egli l'ebbe bevuta, non si ricordò più Fand e tutto quanto egli aveva fatto. Inoltre, essi dettero la pozione d'oblio a Emer, per farle dimenticare la sua gelosia, poiché ella era ridotta in uno stato non migliore di quello dello sposo. Manannan scosse il suo mantello tra Cuchulainn e Fand per impedire per sempre che i due s'incontrassero un'altra volta»[56].

4. Medicina e sonno. La musica

L'elisir d'oblio ci riconduce alla medicina incantatoria. Ancora nel Medio Evo, incantesimi irlandesi vengono annotati in un manoscritto di San Gallo, in Svizzera:

«Per la malattia dell'urina. Io guarisco da questa malattia dell'urina. Ci salvino artifici di uccelli, schiere di uccelli stregoni! Che questo (il sortilegio) sia sempre rivolto al luogo dove tu orini!»,

o, ancora, questo incantesimo che, nonostante sia formulato in modo non più chiarissimo, riunisce, tuttavia, sincretisticamente il dio-fabbro Goibniu e il Cristo:

«Nulla è più alto del cielo, nulla più profondo del mare. In virtù delle sante parole pronunciate dal Cristo sulla croce, allontana da me la spina, la scienza di Goibniu è molto acuminata, quanto il pungolo di Goibniu [...]. Questo incantesimo si mette sul burro che non va nell'acqua e si spalma tutt'intorno alla spina. Non va né sulla spina né sulla ferita e la spina, se essa non è uno dei due denti davanti alla testa, cadrà»[57].

Ci troviamo ai margini del folklore; il monaco che nel IX secolo ha scritto queste righe sente odor di paganesimo. In questi incantesimi non c'è nulla di sublime e, soprattutto, nulla che sia altamente druidico. Ma non abbiamo di meglio e dobbiamo accontentarci di questo. In qualche altro caso l'assimilazione al cristianesimo è ancora più completa e i druidi non sono più chiamati in causa. Tuttavia è evidente che le radici profonde di tale fenomeno sono estranee al cristianesimo.

Si apprezzava anche il sonno e, dato che qualsiasi musica di buona qualità aveva il dono di addormentare magicamente gli ascoltatori, gli arpisti avevano il rango di *bô aire*, cioè di uomini liberi proprietari di bestiame, secondo una valutazione gerarchica che si deve considerare tardiva[58]. Quindi essi appartenevano, inizialmente, alla classe sacerdotale, poiché la musica è una tecnica e, quando essa raggiunge la perfezione, una tecnica dell'Altro Mondo: gli arpisti sono spesso menzionati accanto ai *filid* di altissimo rango e sono essi stessi dei *filid.* Nel corso di una principesca serata in famiglia, il re Ailill chiede a Fraech, pretendente alla mano di sua figlia Findabair, di far eseguire un concerto ai suoi tre arpisti:

«"Che i tuoi arpisti ci suonino della musica", disse Ailill a Fraech. "Che suonino, dunque", disse Fraech. Le arpe avevano una fodera di pelle di lontra, con decorazioni in cuoio partico lumeggiate d'oro e d'argento. Erano cinte da una pelle di daino bianca come la neve, con macchie grigioscure in mezzo. Attorno alle corde avevano un drappo di lino candido come le piume di un cigno. Erano arpe d'oro, d'argento e di bronzo con figure di serpenti, di uccelli e di cani d'oro e d'argento. Quando le corde veni-

vano mosse, queste immagini si volgevano verso gli uomini. Allora suonarono e dodici uomini della loro casa morirono di pianto e di tristezza. Questi tre uomini erano belli e melodiosi e tali erano le musiche di Uaithne. Questi tre uomini celebri sono i tre fratelli, Goltraiges, Gentraiges e Suantraiges. Boand, dei *sidhe*, era la madre dei tre. Quando la donna era in travaglio, dapprima le parve che fossero pianti e tristezza a causa dell'intensità delle doglie; poi era sorriso e gioia a causa della grande contentezza per la nascita dei due figli. In seguito era sonno e gentilezza per l'ultimo figlio a causa della gravosità della nascita, talché da ciò prende nome un terzo della musica» (59).

Boand (il fiume *Boyne*) è la sorella del Dagda e la moglie di suo fratello Elcmar (un altro nome di Ogme). Egli ha da lei un figlio incestuoso di nome Oengus, l'Apollo celtico. Ed ella è anche sua figlia, poiché Boand è un altro nome di Brigit. Se gli arpisti sono figli di Boand, ciò avviene proprio perché ella è la madre dei tre dèi primordiali e di tutti i *filid*. La tecnica musicale concorda e coincide con la teologia e con le genealogie divine. E la prima arpa d'Irlanda, quella che racchiude tutte le melodie, è l'arpa del Dagda, il dio-druida (60).

5. La Fonte della Salute

La «fonte della salute», il cui corrispettivo archeologico esiste in Gallia, a *Glanum* (Saint-Remy-de-Provence) (61), è affidata, nella *Seconda Battaglia di Mag Tured*, al dio-medico Diancecht che, in quanto tale, è anche druida:

«Allora si fece questo: infondere fuoco nei guerrieri che erano stati feriti laggiù, affinché fossero più ardenti l'indomani mattina. Per questa ragione Diancecht e i suoi due figli e sua figlia, cioè Octriuil, Airmed e Miach, cantavano incantesimi sulla fonte chiamata Salute. Nel frattempo i loro uomini feriti mortalmente venivano gettati lì dentro non appena erano colpiti. Quando uscivano, erano vivi. Le loro ferite letali erano sanate dall'efficacia degli incantesimi dei quattro medici che stavano attorno alla fonte» (62).

Questa fonte è troppo pericolosa per i Fomoire e costoro la riempiono di pietre, ma indubbiamente se ne occupano troppo tardi, quando le sorti della battaglia sono già decise. Ferito da un transfuga, il dio-fabbro Goibniu

«andò alla fonte e guarì. Presso i Fomoire c'era un guerriero, Octriallach, figlio di Indech, figlio di Dé Domnann, figlio del re dei Fomoire. Egli disse che ognuno di loro doveva portare una delle pietre del fiume Drowes per buttarla nella fonte della salute a Achad Abla, davanti a Mag Tured a occidente e davanti a Loch Ailoch a oriente. Quindi andarono laggiù e ogni uomo buttò una pietra nella fonte. Si chiamò il *carn* Carn di Octriallach. Tuttavia un altro nome di questa fonte è Lago delle Piante, poiché Diancecht vi metteva una pianta di ciascuna delle erbe che crescevano in Irlanda» (63).

Allorché se ne occupano dèi e druidi, l'acqua meravigliosa resuscita i morti. Se l'utilizzano i vivi, essa li ringiovanisce e li preserva, non sempre dalla morte, ma almeno dalle malattie e dalla vecchiaia. Essa è ancora più efficace quando vi si buttano dentro frutti dell'Altro Mondo, cioè noci o nocciole. L'aneddoto che segue, tratto dall'*Immram Maile Duin*, testo già profondamente segnato dal cristianesimo, ne fornisce una testimonianza:

«Dopo di che sbarcarono su un'altra grande isola. Uno dei suoi lati era formato da una foresta con tassi e grandi querce. L'altro lato era formato da una pianura con un laghetto. C'erano grosse gregge di montoni. Videro una chiesetta e una fortezza. Andarono alla chiesa. Dentro la chiesa c'era un vecchio chierico grigio e completamente ricoperto dalla sua capigliatura. Mael Duin gli chiese: "Da dove vieni?".
"Sono il quindicesimo della famiglia di Brenann di Birr. Andammo a fare il nostro pellegrinaggio sull'oceano e arrivammo su quest'isola. Sono tutti morti, tranne me". Allora egli mostrò loro la tavoletta di Brenann, che avevano portato seco nel loro pellegrinaggio. Tutti si prosternarono davanti alla tavoletta e Mael Duin la baciò.
"Ora mangiate", disse il vegliardo, "montoni a sazietà e non mangiatene più del necessario". Allora per un certo periodo di tempo si saziarono con carne di grassi montoni.
Un giorno, mentre guardavano dall'isola, lontano, videro una nuvola venire verso di loro da sud-ovest. In un baleno, mentre ancora erano intenti a guardare, si accorsero che era un uccello e videro che le ali si muovevano. Allora esso giunse sull'isola e si posò su una collina poco distante dal lago. Pensarono che li avrebbe ghermiti tra i suoi artigli e li avrebbe gettati in mare. Ma esso stava trasportando un ramo preso da un grande albero. Il ramo era più grosso di una delle grandi querce. Da esso spuntavano lunghi rami e la cima era ricoperta di foglie fresche. Era carico di frutti pesanti e copiosi, bacche rosse simili a uva, ma più grosse. Si nascosero per vedere quello che avrebbe fatto l'uccello. Esso restò tranquillo per un attimo, stanco, poi cominciò a mangiare qualche frutto del ramo. Mael Duin andò in cima

alla collina dove stava l'uccello per capire se esso gli avrebbe fatto del male, ma non gliene fece. I suoi lo seguirono tutti fino a quel punto.
"Che uno di noi vada", disse Mael Duin, "a raccogliere qualche frutto dal ramo che sta davanti all'uccello". Uno di loro andò e raccolse una parte delle bacche. L'uccello non protestò, non lo vide e non si mosse. I diciotto uomini andarono là, tenendosi dietro agli scudi, ma esso non fece loro del male.
All'ora di nona scorsero due enormi aquile venire da sud-ovest nel luogo dove stava il grande uccello e posarsi davanti a esso. Quando si furono a lungo riposate, presero a becchettare e a togliere i pidocchi che infestavano la parte inferiore e quella superiore della mandibola dell'uccello, i suoi occhi e le sue orecchie.
Andarono avanti così fino a sera. Allora tutti e tre gli animali cominciarono a mangiare le bacche e i frutti del ramo. Dal mattino seguente fino a mezzogiorno presero a becchettare i medesimi parassiti su tutto il corpo dell'uccello, togliendogli così completamente le vecchie piume e le vecchie scaglie di scabbia. Però a mezzogiorno strapparono le bacche dal ramo; con i becchi le ruppero contro le pietre e le buttarono nel lago, fino a farne arrossare la schiuma. Poi il grande uccello entrò nel lago e vi rimase dentro, a lavarsi, quasi fino a sera. Allora uscì dal lago e si posò in un altro luogo della medesima collina, affinché non gli ritornassero i pidocchi che gli erano stati tolti.
L'indomani mattina i due uccelli, con i becchi, presero a pungere e a lisciare le piume del terzo, come se lo pettinassero. Andò avanti così fino a mezzogiorno. Allora si riposarono un poco e ripartirono verso il luogo donde erano venuti.
Dopo di loro il grande uccello restò a lisciarsi le piume e a scrollarsi le ali per tre giorni. All'ora di terza del terzo giorno volò via, fece tre volte il giro dell'isola e si riposò un poco sulla stessa collina. Poi ritornò nel luogo donde era venuto. Questa volta il suo volo era più agile e più poderoso di quando era arrivato. A tutti era evidente che quello era il suo trapasso dalla vecchiaia alla giovinezza, secondo la parola del profeta che dice: *Renovabitur ut aquilae iuventus tua* .
Allora Diuran disse, guardando quel grande prodigio: "Andiamo a ringiovanirci nel lago, là dove l'uccello si è ringiovanito". "No", disse un altro, "perché l'uccello vi ha lasciato il suo veleno". "Quello che tu dici non va bene", disse Diuran, "io andrò per primo". Allora andò e vi si bagnò. Immerse la bocca nell'acqua e bevve a sorsate. Finché visse i suoi occhi furono perfettamente sani, non gli caddero né un dente né un solo capello e da allora non ebbe né debolezza né malattia.
In seguito si congedarono dal vegliardo e portarono via la loro provvista di montoni. Misero la barca in mare e cercarono l'oceano»[(64)].

Questa versione irlandese della storia della fenice non è stata compresa dai trascrittori del racconto, i quali fecero uno sforzo prodigioso

per trovarle una giustificazione biblica, non senza essere prolissi. Ma poco importa: l'acqua risanatrice, resa efficace dai frutti dell'Altro Mondo, adempie perfettamente la funzione assegnatale.

La fonte, il lago, la sorgente possono venire sostituiti da un fiume, da un torrente, da un ruscello. Ma, viva o assopita, l'acqua risanatrice è sempre in rapporto con le piante, giacché sono queste a conferirle le sue virtù terapeutiche. Dopo il suo combattimento vittorioso, ma sofferto, contro il suo antico compagno d'armi Ferdiad, Cuchulainn si trova — a quanto narra *Tain Bo Cualnge* — in condizioni fisiche talmente cattive che i suoi amici dei *side*, i *Tuatha Dé Danann*, devono inviare gente dell'Ulster a curarlo:

> «Gente dell'Ulster venne, separatamente, ad aiutare e a rinfrancare Cuchulainn, e cioè Senoll Uathach e i due Mac Gégge, Muridach e Cotreb. Lo portarono con loro ai ruscelli e ai torrenti della Conalle di Murthemne, per strofinare e per lavare i suoi tagli, le sue lesioni, le sue ferite, le sue contusioni e le sue numerose piaghe nei fiumi e nei torrenti. Infatti i Tuatha Dé Danann mettevano erbe e piante, nonché una benedizione di guarigione, nei ruscelli e nei fiumi della Conalle di Murthemne per aiutare e per rinfrancare Cuchulainn, tanto che per questo motivo le acque diventarono screziate e verdi in superficie» [65].

Quindi l'azione non si limitava agli incantesimi e le due medicine, quella magica e quella vegetale, collaboravano. Quali piante erano usate e come le si preparava? Non ne sappiamo nulla: la medicina druidica, irlandese o gallica, non ci ha lasciato nessuna ricetta di tisane, mistura o liquore. Tuttavia, quello che non sappiamo circa le piante, lo conosciamo parzialmente riguardo al latte: un druida dei Pitti, Drostan, raccomanda al re d'Irlanda, per guarire i soldati feriti dalle frecce avvelenate dei Britanni, di raccogliere il latte di centoquaranta mucche bianche e di versarlo in un buco in mezzo al campo di battaglia. Coloro che vi verranno immersi guariranno [66]. Se il *Libro di Leinster* riduce il numero delle mucche a centoventi, esso precisa però che queste devono essere *bo mael find* «mucche bianche senza corna» [67]. La storia si ritrova nel *Dindshenchas* metrico:

> «Allora Drostan il druida disse alla scorta del re Crimthand: ogni uomo che i Fidga feriranno venga immerso in una pozza di latte bianco: malgrado le ferite inflitte dalle armi minacciose e fitte, egli uscirà sano e salvo dalle piaghe» [68].

6. Il tasso e la cecità druidica

Tutt'altro genere di magia vegetale è usato da un druida per rintracciare una regina rapita da uno di quegli dèi dell'Altro Mondo i quali così spesso e così volentieri si impadronivano dei beni degli umani, perfino dei re:

> «Allora Eochaid (il re privato della propria sposa) fece cercare Étain dal suo druida, che si chiamava Dalan. Quel giorno egli andò a occidente fino alla montagna detta Sliab Dalan («montagna di Dalan») e vi trascorse quella notte. Tuttavia creava difficoltà al druida il fatto che Étain gli fosse rimasta nascosta per un anno. Fece quattro bacchette di tasso e vi scrisse degli *ogam*. Gli venne mostrato dalle bacchette della sua scienza e dai suoi *ogam* che Étain, rapita da Midir, stava nel *sid* di Bri Leith» (69).

Questo esemplare servigio reso a un re da un druida è anche un'eccellente testimonianza di uno dei molteplici procedimenti dell'arte divinatoria. Si noterà che Dalan opera in due tempi: in primo luogo si ritira, nottetempo, in cima a una montagna, poi, in secondo luogo, incide degli *ogam*. Gran parte delle tecniche che ci spetta enumerare e, ove possibile, descrivere, aveva come intento e come fine ultimo la divinazione (e il sacrificio). Tale constatazione non facilita, certo, la classificazione, ma è fondamentale e collima con tutte le osservazioni accumulate dagli scrittori antichi. Inoltre constatiamo che il legno di tasso vi svolge un ruolo determinante. Infatti quasi ogni volta che un *file* o un druida irlandese incidono *ogam* divinatori o magici su una bacchetta di legno, il legno è di tasso: così faceva quel *file* Cesarn, il quale usava, per i suoi incantesimi, quattro bacchette di tasso lunghe ventiquattro piedi e munite di otto lati (70). In Gallia il legno di tasso non ricorre negli incantesimi di cui ci è rimasta traccia, ma è presente nei nomi *Eburones* ed *Eburovices* (Évreux): abbiamo già citato, inoltre, il breve passo del *De Bello Gallico* ove Cesare spiega che il re Catuvolco si è avvelenato ingerendo del tasso.

A dire del *Coir Anmann* o *Affinità dei Nomi*, il druida Mog Ruith usava, nelle sue operazioni divinatorie, una ruota donde egli aveva tratto il proprio nome:

> «Mog Ruith, donde viene questo nome? Non è difficile: Roth, figlio di Rigoll, l'aveva educato e questo Roth era un druida celebre. Perciò lo chia-

marono servitore di Roth. Oppure, ancora, Mog Ruith vuol, dire *magus rotarum* perché egli traeva i suoi presagi druidici con delle ruote»[71].

Il nome Mog Ruith significa, alla lettera, «servitore della ruota». Non viene detto se la sua o le sue ruote fossero di legno di tasso, ma è probabile che esse fossero di legno. Un altro testo precisa che la ruota di Mog Ruith era la «ruota munita di remi» (*roth ramhach*):

> «Fu lui che andò ad apprendere il druidismo presso il druida Simone. E proprio con lui egli costruì, un anno prima della disputa di Simone con Paolo e Pietro, la ruota munita di remi che arriverà in Europa prima del giudizio finale»[72].

Questa ruota, che in Gallia è l'attributo principale di Taranis nella statuaria gallo-romana, è con ogni evidenza non già un mero simbolo solare, ma la ruota cosmica:

> «Nel frattempo Dron, figlia di Laren, era la prima moglie di Mog Ruith. E la figlia di Mog Ruith era Tlachtga [...]. I tre figli di Simone la violarono prima che ella ritornasse da Oriente ed ella generò loro tre figli. Ella portò con sé il pilastro di Cnamchaill, cioè i resti della ruota e quello che la ruppe: chiunque la guarderà diventerà cieco, chiunque la ascolterà sordo, morranno tutti coloro sui quali essa cadrà»[73].

Non deve suscitare stupore che, negli annali dell'Irlanda cristiana, Mog Ruith goda di una reputazione poco lusinghiera; questo druida arcaico, che nel racconto dell'*Assedio di Druim Damhghaire* è un modello di probità e di rettitudine intellettuale e morale, viene accusato della decapitazione di san Giovanni Battista:

> «Se ciò è vero, non si trovò nessuno disposto a decapitarlo, finché questo Mog Ruith l'Irlandese non lo decapitò per denaro. Proprio costui ha portato a ogni Irlandese il freddo, la fame e la malattia»[74].

Lunga maledizione, cui manca la principale calamità di tutti i popoli del mondo: la conquista straniera. La ruota della fortuna del folklore moderno, con i suoi due aspetti, benefico e malefico, appartiene a tale contesto antico[75].

Come corollario non obbligatorio, ma possibile, della divinazione e della veggenza, occorre menzionare la cecità. Tale infermità non costituisce una regola, giacché le prerogative sacerdotali esigono l'integrità

fisica. Ma essa va intesa come rafforzamento soprannaturale e sovrumano della veggenza. Nel racconto del *Cath Mucrama* o *Battaglia di Mucrama* il druida Dil, che soprintese alla nascita del grande re Fiacha Muillethan, ha diritto a questo appellativo straordinario: *drui side is é dall* «è druida e cieco»[76].

Altrettanto tipico, e meglio circonstanziato, è il caso di Lugaid, fratello del re del Connaught, Ailill. Allorché il re spodestato dell'Ulster, Fergus, si rifugiò nel Connaught, «trenta centinaia era il numero degli esiliati e l'uomo che stava con lui al seguito di Ailill era Lugaid, il poeta cieco, in altre parole Lugaid era il fratello di Ailill». Orbene, Ailill si ingelosisce follemente, mentre stanno bagnandosi, dei favori accordati dalla regina Medb a Fergus (il quale, nonostante l'esilio, resta sempre un re!):

> «"Bello è quanto fanno il cervo, Lugaid, e la cerva nel lago", disse Ailill. "Perché non ucciderli?", disse Lugaid che non aveva mai sbagliato un colpo. "E allora colpiscili", disse Ailill. "Volta il mio viso verso di loro", disse Lugaid, "e portami una lancia". Fergus s'accingeva a lavarsi nel lago e aveva il petto rivolto verso di loro; venne condotto ad Ailill il suo carro ed egli s'avvicinò a loro. Lugaid tirò la lancia contro Fergus, tanto che essa gli trapassò la schiena. "Ho centrato il colpo", disse Lugaid. "È vero", dissero tutti, "nel petto di Fergus"»[77].

Lugaid ha inteso alla lettera l'espressione peggiorativa con cui Ailill indica il suo rivale e la regina infedele e ha creduto che si trattasse di comuni animali. Rimarchevole è il colpo di lancia infallibile vibrato da un *file* cieco.

Uno dei posti più importanti nella gerarchia della cecità druidica e sacerdotale irlandese spetta indubbiamente al grande Mog Ruith in persona, il druida con la ruota, prolungamento sostituto o avatara del dio-druida, il Dagda:

> «Restò per tre anni con Simone. Ed ecco che si accecò abbattendo un vitello sulle montagne delle Alpi, nell'immensità della neve; diventò cieco dall'altro occhio tenendo fermo il sole per due giorni a Darbre, talché di due giorni ne fece uno solo e si danneggiò l'occhio tanto da diventare cieco»[78].

Questa è la cecità nella sua forma assoluta, al termine di un processo di mutilazione volontaria e d'iniziazione. Un testo poco noto dimostra che tutto ciò era inteso alla perfezione. È il resoconto degli ultimi fatti e delle ultime imprese di Dallan Forgaill, dopo una satira ingiustifi-

cata contro un sovrano che non aveva acconsentito a una richiesta esorbitante:

«Non erano molto lontani dalla città, quando Dallan disse ai dottori: "Sono stupefatto di quanto dicono i frammenti dei racconti, perché, chiunque sia colui che ha sistemato le satire, ciò che essi raccontano è adeguato. Credo che prima non sia stata composta nessuna satira ordinata bene. E quello che io stesso ho composto, sono brutti pezzetti di satira. Tuttavia è meglio per me averli composti, poiché quando arrivai in questa città non avevo un occhio e adesso ho due buoni occhi". "O re dei dottori", dissero, "ci dài una buona notizia, ma non è facile per noi prestarvi fede". "È vero", disse Dallan. "Se questo è vero", dissero i dottori, "spiegaci che cosa c'è sulla strada, davanti e dietro a te". "Ci sono", egli disse, "due volte nove uomini che vengono verso di noi davanti a me e nove uomini dietro di me". "È vero, re dei dottori", dissero. "Non so se questo presagio è fausto", disse Dallan, "perché, rispondendo alla mia domanda, Columcille, figlio di Feilem, mi ha annunciato che prima di morire avrei avuto un segno straordinario. Non potrebbe essere un segno notevole per me essere arrivato cieco in questa città e avere, ora, due occhi? Portatemi a casa". Poi fu condotto a casa sua. Allora restò in vita tre giorni e tre notti e morì»[(79)].

La spiegazione è facile: «L'andamento degli avvenimenti è regressivo, inverso alla progressione che contraddistingue l'iniziazione di Mog Ruith. I presentimenti del *file* Dallan erano azzeccati, poiché il recupero della vista rappresenta, per lui, il segno letterale della sua dequalificazione; non è soltanto presagio della morte fisica, è la morte spirituale, la decadenza nel suo aspetto più crudele: la perdita del dono della veggenza, il ritorno alla volgarità delle sorti umane. La cecità completa è, quindi, in sé, una perfezione accordata a coloro i quali sono degni di instaurare un rapporto diretto con gli esseri divini. Essa non può venire concessa a un druida o a un *file* ingiusto che travalica i propri diritti»[(80)].

7. *La guerra vegetale*

La magia vegetale riveste un'altra forma nella versione B del racconto della *Morte di Cuchulainn*, quando le «streghe», che sono andate ad apprendere la loro arte druidica (*druidecht*) in Britannia e a Babilonia, decidono la morte dell'eroe dell'Ulster:

«Fu allora che si alzarono le tre figlie di Calatin, storpie nel corpo, guerce e mute, le tre *bodb* mendicanti ed erranti, le tre streghe nere, odiose, dal

colore funesto, diaboliche [...]. Sulle saette di un vento rapido, con un grido potente, giunsero a Emain e questi tre fantasmi orribili e laidi sedettero vicino alla città sul prato verde. Suscitarono una battaglia fantasmagorica tra due eserciti, tra magnifici alberi mobili, splendide querce fronzute, in modo che Cuchulainn udisse il frastuono di un combattimento [...] e del pilastro di distruzione e la rovina della fortezza» [81].

Visione dantesca, degna di una *Walpurgisnacht* germanica. Ma il termine «druidismo» (*druidecht*) applicato all'arte delle streghe malefiche e abili non è che una conseguenza della conversione al cristianesimo, ove si consideri la data limite cui risale la trascrizione del testo, allorché tutto quanto suscitava il ricordo della religione precristiana veniva respinto nell'inferno o al livello dei Fomoire. Dunque è molto tardo. Ma autentico è il motivo vegetale. Si legge di una promessa di guerra vegetale nella *Seconda Battaglia di Mag Tured* e a farla sono sempre delle streghe:

«"E voi, Bé Chuille e Danann?", disse Lug alle due streghe, "Di quale potere disporrete nella battaglia?". "Non è difficile", dissero quelle. "Incanteremo gli alberi e le pietre e le zolle di terra, tanto che diventeranno una schiera in armi che lotterà contro di loro e li metteranno in fuga con orrore e tormento"» [82].

Questi due passi irlandesi sono paragonabili al *Kat Godeu* gallese, il *Combattimento degli arbusti*, che ha ispirato a Shakespeare, nel *Macbeth*, l'episodio della foresta in marcia. In tutto questo si parla poco della quercia di Plinio. Il *Kat Godeu* fa soltanto una breve allusione a essa:

«Rapida è la quercia;
davanti a essa tremano il cielo e la terra.
È un valoroso guardiano davanti al nemico.
Il suo nome è un sostegno» [83].

La guerra vegetale ricompare sul continente, ma trasposta nella storia da Tito Livio, conformemente alla tradizione romana:

«Giunse notizia di un nuovo disastro, poiché la sorte ne accumulava in quell'anno uno dopo l'altro: il console designato L. Postumio in Gallia era stato annientato, egli stesso con il suo esercito. C'era un'enorme foresta — i Galli la chiamavano Litana — attraverso la quale egli voleva far passare l'esercito. Negli alberi di quella foresta, a destra e a sinistra ai due lati della strada, i Galli praticarono tagli in modo che essi, se lasciati stare, rimanes-

sero ritti, se spinti da un lieve urto, cadessero. Postumio aveva due legioni romane e aveva arruolato dal(le coste del) mare superiore un così grande numero di alleati, che introdusse nei territori dei nemici venticinquemila armati. I Galli, che si erano appostati attorno al bordo estremo della foresta, allorché l'esercito in marcia fu penetrato nella selva, in quel momento diedero una spinta agli ultimi degli alberi tagliati. Questi, crollando l'uno sull'altro, che già di per sé era mal fermo e mal rimaneva piantato, abbattendosi giù dai due lati seppellirono armi, uomini, cavalli, tanto che scamparono a malapena dieci uomini. Poiché, infatti, i più erano stati uccisi dai tronchi degli alberi e dai rami spezzati, i Galli, che erano appostati tutt'attorno alla selva, massacrarono tutta la massa rimanente che era in preda allo scompiglio a causa dell'imboscata, mentre furono catturati pochi, di così numerosi che erano, i quali, nel cercar di raggiungere un ponte sul fiume, perché il ponte era stato in precedenza occupato dai nemici, ebbero la via sbarrata. Quivi Postumio cadde lottando con ogni forza per non essere preso. I Boi festanti portarono nel tempio, che presso di loro è il più sacro, le spoglie del corpo e la testa tagliata del comandante. Ripulita poi la testa, com'è loro costume, ornarono il teschio con un cerchio d'oro, e questo era per loro un vaso sacro con cui libare nelle solennità, e nello stesso tempo una coppa per i pontefici e per i sacerdoti del tempio e, agli occhi dei Galli, il bottino fu non minore della vittoria»[84].

(Cfr., in parte, la traduz. it. di P. RAMONDETTI, in TITO LIVIO, *Storie. Libri XXI-XXV*, Utet, Torino, 1989, pp. 479 e 471)

Nell'annalistica romana il disastro è fatto risalire al 216 a.C. e la localizzazione della sconfitta presso i Boi, con particolari concreti e verosimili sulla sorte della testa di Postumio, ne accresce la storicità. Ma quegli alberi che cadono uno dopo l'altro su un intero esercito per annientarlo costituiscono una realizzazione tecnica troppo perfetta per non suscitare scetticismo. Ciò richiederebbe una sincronizzazione determinata troppo a regola d'arte. Non compare alcun tipo di magia e non si parla di druidi, ma lo stratagemma vegetale non si spiega con la realtà storica. In conseguenza di ciò, ammettiamo che Tito Livio ha trasposto, bene e male a un tempo, un mito gallico nella storia romana. Resta il fatto che i Galli cisalpini avevano una religione organizzata, un culto e dei sacerdoti.

8. La quercia, il sorbo e il nocciolo; il tasso e il melo

La paretimologia proposta da Plinio per il nome 'druidi', dal greco δρῦς, ha fatto sì che molto spesso siano stati attribuiti alla quercia un'efficacia e un ruolo religioso esclusivi. In realtà, siffatta etimologia deriva

da un gioco di parole e da un'ermeneutica: la quercia è il supporto vegetale di un simbolismo che associa il potere e la forza e solo tale albero poteva prestarsi a questo simbolismo, dipendendo dalle divinità sovrane[85]. Ma va escluso che i druidi non abbiano usato anche altri alberi delle loro foreste sacre. In questa prospettiva abbiamo appena visto che il tasso serviva spesso agli incantesimi divinatori e, per quanto li riguarda, gli Irlandesi sembrano aver usato di preferenza il sorbo e il nocciolo nelle loro operazioni magiche. È quanto fa il druida Cithruadh, quando accende un fuoco druidico per conto del re supremo Cormac, nel corso degli eventi mitici dell'*Assedio di Druim Damhghaire*:

> «Quanto a Cormac, egli prese a discorrere con Cithruadh e gli chiese se aveva il mezzo atto ad aiutare le schiere. "Nulla ti soccorrerà, se non fare un fuoco druidico". "Come si fa?", disse Cormac, "e a che cosa serve?". "Ecco", disse Cithruadh, "che le schiere vadano nel bosco e portino legno di sorbo, perché con esso si fanno i nostri fuochi migliori. Ed è probabile che, dal meridione, risponderanno allo stesso modo. Quando i fuochi cominceranno ad ardere, ognuno osserverà il proprio. E se i fuochi si rivolgono verso sud, cosa che io non credo, bisognerà inseguire gli abitanti del Munster. Se si rivolgono a nord, partite voi, perché sarete battuti, anche se opporrete resistenza"»[86].

Non v'è alcuna contraddizione tra questo testo e l'asserzione di Massimo di Tiro, il quale dichiara che presso i Celti la quercia è la «rappresentazione visibile della divinità»[87]. Quindi la quercia nel mondo celtico è sempre al vertice della gerarchia vegetale. Solo per quanto riguarda le altre specie l'Irlanda e la Gallia hanno potuto variare le loro preferenze. Ma le variazioni non devono essere mai state molto notevoli e sta di fatto che, tanto in Irlanda quanto in Gallia, il legno aveva valore divinatorio. In questo senso vanno intese espressioni quali l'irlandese *crannchur*, il bretone *prenn-denn* o *teurel prenn* «gettare i legni», che trovano precisa corrispondenza nei *prinni loudi* e *prinni lag* del calendario gallico di Coligny.

Il senso permane ancora inalterato in cornico: *teulel pren mŷl wel vye* «tirare a sorte (letteralmente "gettare il legno") sarebbe mille volte meglio»[88] e nel medio-bretone esso aveva assunto il significato di «calamità, flagello, malvagità»:

Ha pedomp Devy don diffenn
ha deomp gant youl da goulenn
pebez prenndenn so disquennet

«Preghiamo Devy di difenderci e andiamo con zelo a chiedergli quale flagello è calato»[89].

Joseph Loth ha richiamato l'attenzione su queste espressioni, il cui arcaismo non è celato dall'evoluzione, più o meno accentuata, subita dal significato. Parimenti, in gallese esiste una parola interessante, *coelbren*, che ha preso, in data relativamente recente (verso il XVIII secolo), il significato di «alfabeto». Ma in origine *coelbren* era la «sorte», da *pren* «legno» e *coel* «pronostico, uso»[90]. La divinazione mediante gettoni e numeri, documentata da Ippolito (*Refutatio* I, XXV), doveva essere soltanto uno dei molteplici modi in cui il legno era usato a tal fine.

Un racconto sembra fatto apposta per illustrare e per riassumere l'intera gamma dei modi in cui il legno era usato dalla classe sacerdotale irlandese e, contemporaneamente, per provare la forza coercitiva della predizione. È il testo intitolato *Scél Baili Binnberlaig (Storia di Baile dal dolce eloquio)*, commovente e rudimentale rievocazione di amori contrastati e tragici. Il manoscritto che ce lo ha tramandato, lo Harleianus 5280, è tardo, poiché data soltanto dal XV secolo. Ma il testo è arcaico o arcaizzante, infarcito di parole rare e difficili, tipiche del linguaggio specializzato dei *filid*:

«Baile dal dolce eloquio: Cabha, figlio di Cing, figlio di Ross, figlio di Rudraige, aveva tre nipoti, *de quibus* Dal mBuain, Dal Cuirb e Monaig Arad. Baile era l'unico figlio di Buan. Era particolarmente caro ad Ailinn, figlia di Lugaid, figlio di Fergus, o alla figlia di Eogan, figlio di Dathi. Era il beneamato di chiunque lo guardasse o udisse parlare di lui, fosse uomo o donna, a causa delle storie che si raccontavano su di lui. Ailinn e Baile si accordarono per un incontro d'amore a Ros na Turigin presso Laind Moelduib sulle sponde del fiume Boyne a Breg.
L'uomo (Baile) giunse all'appuntamento da settentrione, da Emain Macha, attraverso Sliab Fuait, attraverso Murthemne, fino a Traig Baili. Staccarono i cavalli dai loro carri e li misero a pascere l'erba. Allora ebbero gioia e allegria.
Mentre stavano là, videro l'apparizione (?) orribile di un uomo che veniva da meridione verso di loro. Rapidi erano la sua corsa e il suo palesarsi. Correva sul suolo veloce come un falco che piomba a capofitto da una scogliera, o come il vento che viene dal mare verde. La sua sinistra era girata verso terra. "Andiamo verso di lui", disse Baile "che gli sia chiesto donde viene, dove va e la causa della sua fretta". "Vengo da Tuag Imber e ritorno a settentrione, oltre la montagna di Suide nel Leinster. Non ho notizie, a parte il fatto che la figlia di Lugaid, figlio di Fergus, ha concesso il suo amore a Baile, figlio di Buan e che, mentre ella stava andando a incontrarlo, i guer-

rieri del Leinster l'hanno sorpresa e uccisa, poiché era stato predetto da druidi e da buoni indovini che essi non si sarebbero incontrati da vivi. Ma s'incontreranno dopo la loro morte, per non separarsi mai più per tutta l'eternità. Ecco le mie notizie''. Dopo di che li lasciò e non riuscirono a trattenerlo. Quando Baile udì queste cose, cadde morto, esanime. Si fecero la sua tomba e la sua sepoltura, si eresse la sua pietra tombale e l'assemblea funebre venne riunita dagli uomini dell'Ulster. Sulla sua tomba crebbe un tasso, sulla cui cima si potevano scorgere la forma e l'aspetto della testa di Baile. Per questo motivo il luogo è chiamato Traigh Baili.
Dopo di che lo stesso uomo si affrettò verso meridione fino al luogo dove stava Aidlinn, la giovinetta, ed entrò nelle sue stanze. ''Da dove viene quest'uomo che noi non conosciamo?'', disse la giovinetta. ''Dal nord dell'Irlanda, da Tuag Inber, e sono passato per la montagna di Suide nel Leinster''. ''Hai notizie?'', disse la fanciulla. ''Non ho notizie che facciano piangere, a parte il fatto che ho visto gli Ulati a un'assemblea funebre, scavare una tomba, alzare una pietra tombale e scrivere il nome di Baile, figlio di Buan, l'erede regale dell'Ulster a Traig Baile. Egli andava a incontrare una donna cui aveva dato il proprio amore. Ma il loro destino era di non incontrarsi da vivi e di non vedersi mentre erano in vita''. Dopo aver dato questa brutta notizia, egli partì. Ailinn cadde morta, esanime, e scavarono la sua tomba [...]. Sulla sua tomba crebbe un melo che diventò un albero imponente nel giro di sette anni. La sua cima assomigliava alla testa di Aillinn.
Passati sette anni, i principi, gli indovini e i veggenti tagliarono il tasso che stava su Baile. Ne fecero tavolette da poeti e su di esse vennero scritti le visioni, le feste, gli amori e i corteggiamenti dell'Ulster. Nello stesso modo vennero scritti i corteggiamenti del Leinster (sul legno del melo della tomba di Aillinn).
Dopo di che fu Samain e la festa fu celebrata da Art, figlio di Conn. I poeti e gli uomini di ogni arte andarono a questa festa, com'era usanza, e portarono le proprie tavolette. Art le vide e, allorché le vide, le richiese. Gli vennero recate le due tavolette, talché egli le tenne in mano, faccia a faccia. Esse si attaccarono come fa il caprifoglio attorno a un ramo e non si riuscì a separarle. Le conservarono, così, come un gioiello nel tesoro di Tara, finché Dualang, figlio di Enna, non uccise le fanciulle, donde si dice [..]»[91].

C'è anche l'aneddoto dei due re d'Irlanda (quello del nord e quello del sud) che tirano a sorte (*crannchur* «con il legno») l'appartenenza, alle loro rispettive corti, di un poeta e di un arpista. La sorte assegna la poesia al nord e la musica al sud:

«Capitò che ci furono un poeta erudito e un arpista melodioso, cioè Cir, figlio di Cis il poeta, e Onaoi l'arpista, nella schiera che giunse con i figli di Mil in Irlanda. Eber disse che li avrebbe avuti entrambi, mentre Eremon

disse che anche lui li avrebbe avuti entrambi. Quindi fu concluso un accordo tra loro per spartirseli gettando i legni. La sorte assegnò il musicista a Eber e il poeta a Eremon. A prova di questa disputa si possono addurre le strofe seguenti del Salterio di Cashel:

"Tirarono regolarmente a sorte
per i due uomini d'arte e di poesia.
All'uomo del sud venne assegnato
l'arpista retto e abile.

All'uomo del nord fu assegnato
il poeta dai grandi trionfi.
E a causa di ciò egli ebbe potere
sull'onore e sulla poesia.

Musica dolce, bellezza e vivacità
stanno al sud, nella parte meridionale d'Irlanda.
È così che per sempre sarà
com'è nella raccolta di antichità"» (92).

Questo aneddoto, assente nel *Libro delle Conquiste*, è raccontato da Keating allorché egli rievoca l'arrivo dei figli di Mil, in altre parole dei Goideli, in Irlanda. Il pio storico, che scriveva nella prima metà del XVII secolo, si è avvalso, con ogni evidenza, di una fonte perduta. Non ha potuto inventare questo esempio, l'unico che abbiamo, di sorteggio mediante il legno nella leggenda mitologica.

Il diritto irlandese documenta questa usanza nei numerosi settori della legislazione:

a) ***per sapere dove seppellire un defunto***:

«Se suo nonno è stato inumato in una chiesa patronale e suo padre in un'altra chiesa patronale, se egli ha voluto essere inumato nella medesima chiesa di suo padre, che così avvenga; se egli non ha espresso alcuna volontà, che si getti il legno per scegliere tra le due chiese» (93).

b) ***per sapere chi è reo di un omicidio***:

«In caso di dubbio riguardo al fatto se l'omicidio è stato commesso da loro oppure no, non deve essere accordato nessun risarcimento. Ma se entrambi o uno dei due scelgono di gettare i legni, questo sarà accordato. E così verranno gettati i legni: ci saranno tre legni, il legno della colpevolezza, il legno dell'innocenza e infine il legno della Trinità. Questo basta per condannare o per assolvere. Se esce il legno della Trinità, si getteranno i legni un'altra volta, affinché esca un altro legno» (94).

c) ***per stimare i danni provocati da animali*:**

«Ecco come viene pagato il risarcimento: si gettano i legni per ciascuna proprietà e per ciascun animale delle mandrie di tali proprietà, finché non si sa quale animale ha provocato il danno, talché l'intero risarcimento sia pagato secondo la natura di quell'animale; che non sia un animale che uccide per la prima volta per la colpa di un animale cattivo e che non sia un animale cattivo per la colpa di un animale che uccide per la prima volta»[95].

d) ***o da api*:**

«Se c'erano più giardini o se c'erano più api, bisognerebbe gettare i legni per scoprire a chi appartiene il giardino donde proviene il danno. Quando ciò sarà stato scoperto, se in questo giardino vi sono più possessi, bisogna gettare i legni per conoscere il possesso donde proviene il danno. Quando ciò sarà stato scoperto, se in questo possesso ci sono più sciami, bisogna gettare i legni per sapere da quale sciame proviene il danno. La ragione per cui si procede così è che non si può scambiare un cattivo sciame con un altro cattivo sciame, ma bisogna che lo sciame donde proviene il danno sia responsabile di questo»[96].

Infine il sorteggio mediante il legno serve a stimare l'indennità dovuta da qualcuno che non ha inflitto nessuna ferita, pur avendo avuto chiaramente l'intenzione di infliggerne. La legislazione esita, dato che l'intenzione equivale al fatto, tra il risarcimento massimo fissato per l'omicidio e il risarcimento minimo fissato per la meno grave delle ferite che danno luogo ad azioni giudiziarie. Ma

«un settimo del risarcimento è prescritto per l'intenzione di ferire e la metà per essersi recato nel luogo dove s'intendeva infliggere la ferita, ed è anche il caso di una ferita che è stata inferta o alla quale è applicabile il grado d'intenzionalità; o si gettano i legni tra loro; o si divide in due, oltre a ricorrere al giuramento»[97].

In base a questi pochi brani, si comprende agevolmente l'importanza del ruolo svolto da coloro i quali sapevano tirare a sorte avvalendosi del legno, vale a dire, di quel ramo estremamente specializzato dei druidi che erano i poeti giuristi o *brithem*, se non, in generale, i druidi stessi.

A titolo di paragone immediato va citato Tacito, che rievoca l'usanza di tirare a sorte presso i Germani:

«Gli auspici e i sortilegi essi tengono in conto quanto altri mai; per interrogare la sorte usano un modo molto semplice. Tagliano a pezzetti un piccolo ramo di albero fruttifero, li contraddistinguono con certi segni e li spargo-

no a caso sopra un drappo candido. Poi il sacerdote della tribù, se il consulto è pubblico, o lo stesso padre di famiglia, se è privato, invoca gli dèi e con lo sguardo rivolto al cielo solleva tre volte ogni pezzetto e a uno a uno li interpreta, secondo il segno che vi è impresso» (98).

(Traduz. it. di A. ARICI, in TACITO, *Storie. Dialogo degli Oratori. Germania. Agricola*, Utet, Torino, 1970², p. 565)

L'Irlanda raggruppa sotto la medesima denominazione generica *coll* il sorbo, il nocciolo e il corilo, non distingue la noce dalla nocciola, *cno*. Ma se il nocciolo è usato spesso nel sorteggio e nella magia del legno, ciò dipende dal fatto che esso è l'albero della scienza e che consumarne i frutti procura la conoscenza e ispira la saggezza.

I noccioli meravigliosi crescono accanto alla sorgente che il re Cormac contempla nel corso del suo viaggio nell'Altro Mondo:

«Allora egli vide nel recinto del palazzo una sorgente splendida, da cui si diramavano cinque ruscelli e le schiere bevevano a turno l'acqua dei ruscelli. I nove noccioli di Buan stavano sopra la sorgente. I noccioli purpurei gettavano le loro noci nella sorgente e i cinque salmoni della scienza che stavano dentro la sorgente le prendevano. Essi gettavano i gusci nei ruscelli. Il rumore della cascata formata da questi ruscelli era più dolce di qualsiasi melodia che si canta» (99).

Il nesso tra il nocciolo e la sorgente della vita (la stessa del re Cormac) serve, d'altra parte, a spiegare il nome dello Shannon, le cui acque, come quelle del fiume Boyne, hanno un'evidente origine primordiale e mitica:

«Sinand, donde viene il nome? Non è difficile. Sinand, figlia di Lodan Lucharglan, figlio di Ler, si recò dalla Terra di Promessa alla Sorgente di Connla, che sta sotto il mare, per guardarla. Proprio a questa fonte crescono i noccioli e le conoscenze della saggezza, cioè i noccioli della scienza poetica. E, a un tempo, i loro frutti, i loro fiori e le loro foglie si staccarono e caddero nella fonte in un solo rovescio che ricoprì l'acqua di uno strato regale di porpora. I salmoni masticarono i frutti tanto che il succo delle noci traspare sotto il loro ventre porporino. I sette ruscelli di saggezza ne escono e vi ritornano.
Sinand si recò laggiù alla ricerca della conoscenza e non voleva nient'altro che la saggezza. Seguì la corrente fino a Linn Mna Feile, cioè Bri Ele, e continuò il suo viaggio. Ma la sorgente abbandonò il suo posto ed ella (Sinand) la seguì fino alle rive del fiume Tarr-Cain. Poi essa la sommerse tanto che la sua schiena riemerse all'insù. Ella trovò la morte quando arrivò

da questa parte (dello Shannon). Da questo hanno origine i nomi Sinann, Lin Mna Feile e Tarr-Cein»[100].

Nel *Dindshenchas* metrico il tema è abbondantemente diluito, ma vale la pena di citarne ancora qualche strofa:

«La sorgente di Connla, grande era il suo rumore,
stava sotto l'oceano turchino,
sette ruscelli di fama ineguale
ne uscivano, Sinann era il settimo.

I nove noccioli di Crimall, l'uomo saggio,
lasciavano cadere i loro frutti nella fontana;
essi stavano, per magici incantesimi,
sotto una scura caligine di druidismo.

A un tempo crebbero, fatto inusuale,
le loro foglie e i loro fiori.
È strano, benché sia nobile,
che fossero maturi in un attimo.

Quando le noci furono mature,
esse caddero nella sorgente.
Si sparpagliarono in superficie
e il salmone le mangiò.

Dal succo delle noci, non è cosa volgare,
vennero le conchiglie d'ispirazione
che discendono incessantemente
dai ruscelli dai verdi flutti»[101].

I druidi sono menzionati fuggevolmente soltanto nell'ultimo di questi tre testi. Ma la scienza, la saggezza, la conoscenza, tutto l'esoterismo dell'Altro Mondo rientrano nei loro compiti legittimi. Al pari della quercia, del tasso e del melo, il nocciolo è a buon diritto un albero druidico.

9. La mela

Non abbandoniamo il regno vegetale: la mela è il frutto dell'immortalità, della scienza e della saggezza. Non se ne sottolineerà mai abbastanza l'importanza nella leggenda celtica. È il frutto dell'Altro Mondo, non la mela biblica che, mangiata da Adamo ed Eva, costringe l'Eterno a scacciare i nostri progenitori dal paradiso terrestre. Per contro, per i Celti la mela è un mezzo atto a far entrare o a far restare in contatto

con l'Altro Mondo, tralasciando il particolare, non privo d'importanza, che non sono mai i druidi a offrire la mela agli umani. Allorché il figlio di Conn Cetchathach («dalle Cento Battaglie), Condla, è invitato a partire per il *sid* assieme a una fanciulla di meravigliosa bellezza, il re Conn fa appello alla scienza e alla magia dei druidi:

«Allora Conn parlò al suo druida, chiamato Corann, perché avevano sentito tutti quello che la donna diceva, senza vederla: "Ti prego, Corann, dal canto efficace, dall'arte grande. Contro di me è venuta una potenza maggiore della mia, più forte del mio potere, una lotta come non me ne erano capitate da quando mi sono impadronito della regalità. Con una perfida lotta una forma invisibile è venuta a farmi violenza e a strappare mio figlio alla mia autorità regale con incantesimi femminei".
Allora il druida cantò un incantesimo contro la voce della donna, talché nessuno udì più la voce di lei e Condla non vide più la donna a partire da quel momento. Ma quando la donna svanì davanti all'incantesimo del druida, ella lanciò una mela a Condla. Per un mese Condla non prese né cibo né bevanda. Gli sembrava che nulla fosse più degno di essere consumato all'infuori della sua mela. La mela non diminuiva, per quanto egli ne mangiasse, e restava intera»[(102)].

E l'incantesimo del druida, che ha fatto indietreggiare la messaggera dell'Altro Mondo, nulla può contro la mela. Condla è assalito da una nostalgia e da un languore tali che, quando la fanciulla si presenta una seconda volta, egli balza sulla barca di cristallo per partire con lei.

Analogamente, tre mele fanno parte dei talismani che Lug richiede ai tre figli di Tuireann come risarcimento dell'assassinio di suo padre Cian. Il racconto irlandese de *La Morte dei Figli di Tuireann* le situa nel Giardino delle Esperidi, con una reminiscenza della mitologia classica che non deve stupire in una trascrizione tarda:

«Le tre mele che esigo da voi sono le tre mele del Giardino delle Esperidi, a oriente del mondo. Non esistono mele che mi soddisferanno all'infuori di quelle, poiché esse sono le migliori per qualità e le più belle del mondo. Ecco come sono: hanno il colore dell'oro lucido e la testa di un bambino di un mese non è più grande di ciascuna mela. Hanno il sapore del miele, a mangiarle; non lasciano né ferite sanguinanti né malattie maligne a chi le mangia; non diminuiscono anche se le si mangia per molto tempo e per sempre. Chi ha sottratto una di queste mele ha compiuto la sua impresa migliore, perché, dopo, essa gli ritorna ancora»[(103)].

Nel racconto della *Navigazione di Bran* la mela è sostituita da un ramo di melo e il cibo da della musica. Ma a portarlo è sempre una messaggera dell'Altro Mondo:

«Ecco l'inizio della storia: un giorno Bran passeggiava da solo nei pressi della fortezza, quando udì della musica alle sue spalle. Quando guardò dietro di sé, la musica gli era ancora alle spalle. La musica lo fece sprofondare nel sonno, dolce com'era. Quando si svegliò, egli vide un ramo d'argento con dei fiori bianchi, ed era difficile distinguere i fiori dal ramo. Allora Bran prese in mano il ramo e lo portò nel suo palazzo. Poiché v'erano molte persone nel palazzo, esse videro nel mezzo della casa una donna vestita con abiti di foggia sconosciuta. Ella cantò a Bran queste cinquanta strofe, mentre tutta la schiera stava ad ascoltare e tutti potevano vedere la donna:

"È un ramo del melo di Emain
quello che io porto, simile a quelli a voi noti,
con ramoscelli di splendido argento,
sopracciglia di vetro in fiore"»[104].

Questo stesso ramo del melo dell'Altro Mondo è portato, un giorno, al grande re d'Irlanda Cormac da un visitatore misterioso, il quale altri non è che il dio Lug in persona:

«Un giorno, all'inizio di maggio, Cormac, figlio di Conn, se ne andò da solo, di buon mattino, sul Mur Tea di Tara. Vide venire verso di lui un imponente guerriero, splendido, con i capelli grigi. Indossava un mantello purpureo frangiato, aveva sulla pelle una tunica a coste con ricami d'oro. Aveva due semplici calzature di bronzo lucente tra i piedi e il suolo. Sulla spalla teneva un ramo d'argento con tre mele d'oro. Era un piacere, una delizia ascoltare la musica prodotta dal ramo: uomini feriti gravemente, donne partorienti o persone gravamente ammalate si addormentavano al suono melodioso che il ramo faceva se veniva mosso.
Il guerriero salutò Cormac. Cormac lo salutò.
"Da dove vieni, guerriero?", disse Cormac. "Da un paese dove esiste soltanto la verità", disse quello, "e dove non ci sono né età né declino né oscurità, né male né invidia, né gelosia né odio né malvagità".
"Così non è qui da noi", disse Cormac, "e se facessimo alleanza?".
"Questo mi piace", disse il guerriero.
Allora stipularono un'alleanza.
"Dammi il ramo", disse Cormac.
"Te lo darò", disse il guerriero, "a patto che, in cambio, mi siano esauditi i tre desideri che formulerò a Tara".
"Ti saranno esauditi", disse Cormac.
Allora il guerriero lo vincolò con la sua promessa e gli diede il ramo. Allora partì e Cormac non seppe dov'era andato.
Cormac ritornò al suo palazzo. Il seguito reale rimase stupefatto alla vista del ramo. Cormac lo mosse davanti a loro, tanto che essi caddero addormentati fino alla stessa ora del giorno seguente»[105].

Nell'*Immram Mael Duin* o *Navigazione di Mael Duin*, che è, a onta e a causa del suo adattamento al cristianesimo, il più lungo racconto a noi noto di un viaggio verso le terre dell'Altro Mondo, la più importante caratteristica della mela è la dote di placare la fame e la sete:

«Partiti da quell'isola, fecero una lunga navigazione in mare, senza cibo e in preda alla fame. Trovarono un'altra isola, circondata da ogni lato da una grande scogliera. Là sorgeva una foresta lunga e stretta, di grande lunghezza e di grande strettezza. Passando accanto a tale foresta, Mac Duin prese in mano un ramo da essa, mentre la barca veleggiava lungo la scogliera. Il terzo giorno egli trovò un grappolo di tre mele in cima al ramo. Ognuna di queste mele bastò loro per quaranta notti»[(106)].

In un'altra isola ci sono mele ancora più originali:

«Allora giunsero su un'altra grande isola, esausti per la fame e per la sete; erano sfiniti e sospiravano, persa ogni speranza di soccorso. In quella foresta c'erano molti alberi: erano stracolmi di frutti, carichi di grosse mele d'oro. Animali tozzi e rossastri come maiali stavano sotto questi alberi. Colpivano gli alberi con le loro zampe posteriori, tanto che le mele cadevano e, quindi, essi le mangiavano. Facevano questo dall'alba al tramonto. Ma dal tramonto all'alba non si facevano vedere affatto e stavano dentro caverne sotterranee. Tutt'intorno a quell'isola molti uccelli galleggiavano, al largo, sulle onde. Dall'alba all'ora di nona nuotavano sempre più lontano dall'isola. Ma dall'ora di nona all'ora dei vespri nuotavano sempre più vicino all'isola e la raggiungevano dopo il tramonto. Allora portavano via le mele e le mangiavano. "Andiamo", disse Mael Duin, "su quell'isola dove stanno gli uccelli". Uno di loro andò a esplorare l'isola e chiamò i suoi compagni perché scendessero a terra. La terra scottava sotto i loro piedi ed essi non potevano restare lì per il calore, poiché era una terra cocente, riscaldata dagli animali che stavano nel sottosuolo.
Il primo giorno portarono via una piccola quantità di mele e le mangiarono a bordo. Quando splendette il mattino, gli uccelli partirono dall'isola e nuotarono in mare. Allora gli animali infuocati sporsero la testa fuori delle loro caverne e mangiarono mele fino al tramonto. Quando essi furono rientrati nelle loro caverne, fu la volta degli uccelli, che vennero a mangiare le mele. Mael Duin andò laggiù con tutti i suoi ed essi raccolsero tutte le mele che c'erano quella notte. Le mele li protessero dalla fame e dalla sete. Essi stivarono il loro battello a volontà e ripresero il mare»[(107)].

Un fatto simile accade in un'altra navigazione, narrata in un manoscritto del XV secolo, il *Libro di Fermoy*. È possibile che l'episodio sia stato trasposto in tale testo da uno scriba che conosceva già la *Naviga-*

zione di Mael Duin, tuttavia raramente la malizia dei trascrittori va così lontano: piuttosto saremmo propensi a pensare a un tema comune a più leggende. Connaturato con la mela era il suo ruolo di frutto della vita e della scienza:

«Poi remarono per molto tempo, finché non apparve loro un'altra isola meravigliosa dove sorgeva una magnifica foresta di meli odorosi. Un bellissimo fiume scorreva in mezzo alla foresta. Quando il vento scuoteva le cime degli alberi, la musica cantata da loro era più melodiosa di ogni altra cosa. Gli Ui Corra mangiarono qualche mela e bevvero un poco al fiume di vino. Immediatamente furono sazi e non sentirono più né ferita né malattia»[(108)].

Il ramo o la bacchetta adorna di tre mele è una delle insegne della maestà regale:

«Una bacchetta d'argento con tre mele d'oro stava sopra Conchobar, per impartire ordini alla folla: quando egli batteva un colpo o quando alzava lui stesso la voce, la folla si zittiva. E se fosse caduto uno spillo sulla soglia di casa, lo si sarebbe sentito, tanto era il silenzio che essi osservavano pieni di rispetto per lui»[(109)].

L'isola di *Avallon*, il cui nome è connesso etimologicamente con quello della mela (gallese *afal*, bretone *aval*), rappresenta anche — nella leggenda arturiana e, in generale, in tutti i testi celtici che la menzionano — la sede dell'Altro Mondo[(110)]. Ciò basta, senza dubbio, oltre ai pochi brani appena esaminati, a dimostrare l'importanza di tale frutto nelle concezioni religiose dei Celti dell'antichità e del Medio Evo.

III. Il potere dei druidi sugli elementi

1. Il potere sull'acqua

Il druida, o il *file*, è signore tanto dell'acqua quanto del fuoco e si possono citare parecchi esempi di tale potere. Eccone uno che non richiede commento:

«Come morì Loegaire il Vittorioso? Non è difficile. Aed Mac Ainine andò a congiungersi con Mugain Aitinchairchech. Era la sposa di Conchobar e si riseppe che stavano assieme. Il poeta fu arrestato per ordine di Concho-

bar e chiese di morire annegato. Conchobar glielo concesse. Quindi lo portarono, successivamente, a tutti i laghi d'Irlanda, ma egli incantava l'acqua e colpiva ogni greto in modo tale che non c'era più una sola goccia d'acqua, né fiume, né lago, dove annegarlo. Infine lo portarono al Loch Lai, alle porte della casa di Loegaire e là egli non riuscì a incantare il lago. Stavano per annegarlo quando l'intendente di Loegaire uscì dalla fortezza: "Disgrazia su di me, Loegaire", disse, "se non hanno trovato in Irlanda altro luogo che questo per annegare un poeta!". Allora Loegaire si alzò e impugnò la spada. Ma, precipitandosi fuori, sbatté la parte superiore della testa contro l'architrave della porta, tanto da farsi saltar via la parte posteriore del cranio e il suo cervello schizzò sul suo manto. Poi egli colpì trenta delle persone che stavano annegando il poeta e Aed scappò. Allora morì Loegaire»[(111)].

Contro i suoi colleghi del Leinster che hanno «legato» tutte le acque della provincia del Munster, il druida Mog Ruith compie l'operazione inversa:

«Quando fu fatto questo, gli abitanti del Munster si recarono insieme nel luogo dove stavano Mog Ruith e i signori. Mog Ruith disse loro: "Se voi pensate che è tempo che io vi aiuti, ditemi quale soccorso vi serve nella vostra attuale necessità". "Forniscici dell'acqua", dissero. "Dov'è Cennmhar?", disse Mog Ruith. "Qui", disse Cennmhar. "Portami le mie lance magiche". Gliele dettero. Esse oscurarono l'aria e il cielo e tutti videro un torrente sgorgare ai loro piedi. "Dov'è Cennmhar?". "Qui", disse Cennmhar. "Scava nel posto colpito dalla punta della lancia". "Quale sarà la mia ricompensa?", disse Cennmhar. "Il fiume si chiamerà con il tuo nome", disse Mog Ruith. Cennmhar prese a scavare la terra e a cercare l'acqua. Mog Ruith pronunciò questa *retoiric* cercando l'acqua: "Salve, delizioso flutto, ecc.". Allorché egli ebbe finito, l'acqua ruppe fragorosamente la scorza di terra e tutti stentarono a ripararsi da essa. Udendo l'acqua, prima che tutti gli altri ne udissero il rumore, Cennmhar recitò: "Coppa colma, ecc.". Quando i nobili ebbero finito di bere il dono del druida, Mog Ruith disse loro: "Bevete, affinché la vostra forza, la vostra energia e il vostro valore guerriero tornino a voi, e il vostro vigore e la vostra dignità". Si accalcarono verso l'acqua, a schiere e a gruppi, e tutti si dissetarono a sazietà, uomini, cavalli e bestiame, tanto che l'acqua bastò a tutti. Poi le acque si separarono e si distribuirono da ogni parte verso il loro popolo. Da lì esse si distribuirono tra le valli, i corsi d'acqua e le sorgenti della provincia e li liberarono dal torpore druidico che gravava su di loro. Così le acque si manifestarono a tutti: vi furono condotte le mandrie e il bestiame della provincia ed essi bevvero a sazietà»[(112)].

Qui Mog Ruith assomiglia a Mosè che fa zampillare l'acqua dalla terra, ma, certo, l'analogia è stata deliberatamente accentuata dai tra-

scrittori della leggenda, giacché il motivo irlandese dell'acqua, situato nel suo contesto, non ha nulla di biblico. Né esso si può dire tale nel racconto della *Seconda Battaglia di Mag Tured*, ove il coppiere dei Tuatha Dé Danann, druida provetto, promette a Lug d'interdire l'acqua ai Fomoire:

«Egli chiese al coppiere di quale potere disponesse. Quello disse che avrebbe addotto come testimoni i primi dodici laghi d'Irlanda e che quelli (i Fomoire) non vi avrebbero trovato acqua, quale che fosse la sete che li avrebbe tormentati. Ecco quali sono quei laghi: Derg-Loch, Loch Luimnigh, Loch nOrbsen, Loch Ri, Loch Mescdhae, Loch Cuan, Loch Laeig, Loch nEchach, Loch Fabail, Loch Deched, Loch Rioach, Marloch. Essi si sarebbero rivolti ai primi dodici fiumi d'Irlanda: Buai, Boann, Banna, Nem, Lai, Sinnon, Muaid, Sligech, Samair, Fionn, Riurtech, Siuir. Sarebbero stati tutti nascosti ai Fomoire, talché essi non avrebbero potuto trovarvi una sola goccia d'acqua. Per contro, si sarebbe fornito da bere agli uomini d'Irlanda, anche se fossero rimasti in lotta per sette anni»[(113)].

La conclusione può riassumersi in una riga della *Razzia delle Mucche di Cooley* riguardante il grande *file* dell'Ulster, Ferchertne: «Davanti a lui i laghi e i fiumi si abbassano quando satireggia, si gonfiano alti quando elogia». L'acqua è benefica o malefica secondo la volontà del druida[(114)].

2. *L'acqua lustrale*

Ecco un'altra tradizione, che illustra ulteriormente il «battesimo» druidico e secondo la quale l'acqua, posta sotto il controllo di un druida che la domina, è a un tempo lustrale e fecondante. È la storia della nascita di Conall Cernach, fratello maggiore o fratello di latte — secondo le varianti — di Cuchulainn, quale la racconta il trattato *Coir Anmann* o *Affinità dei Nomi*:

«Conall e Cernach, donde vengono questi nomi? Non è difficile. Findchoem, figlia di Cathbad, moglie di Amorgen, era in "esitazione di bambino". Ella incontrò un druida che le disse: "Se la mia ricompensa è buona, tu darai un buon figlio ad Amorgen". "Hai ragione", ella disse, "ebbene, avrai da me una buona ricompensa". E il druida disse: "Vieni domani alla fontana e io ti accompagnerò". La mattina seguente si recarono entrambi alla fontana e il druida disse: "Làvati con quest'acqua e genererai un figlio: nessun figliolo sarà meno rispettoso verso gli abitanti del Connaught, che so-

no la stirpe di sua madre''. La giovane donna bevve un sorso dell'acqua della fontana. Con la sorsata, ella inghiottì un verme. Il verme si pose nella mano dell'embrione nel seno materno; gli forò la mano, consumandola. Quando il fratello di sua madre, Cet Mac Magach, seppe che sua sorella avrebbe generato un figlio che avrebbe ucciso più della metà degli uomini del Connaught, non la lasciò più fino al momento del parto. Il momento arrivò ed ella mise al mondo il figlio. I druidi vennero a battezzare il bambino nel paganesimo e cantarono su di lui il battesimo pagano, dicendo: ''Non nascerà mai un figlio meno rispettoso verso i figli del Connaught; egli non lascerà trascorrere una sola notte senza aver messo la testa di un uomo del Connaught sotto il suo guanciale e ne ucciderà più della metà''»[115].

Nel caso narrato da questo aneddoto, viene guarita la sterilità. Notiamo altresì, pur avendola sfruttata in una prospettiva diversa, la quasi perfetta corrispondenza tra le circostanze della nascita del re Conchobar e quelle della nascita di Conall Cernach. Il concepimento ha luogo dopo il bagno lustrale e la giovane madre inghiottisce, con l'acqua della fontana, un verme che influisce sul destino dell'embrione. Ma Cathbad aveva minacciato Ness, mentre sua figlia Findchoem agisce di sua spontanea volontà. Può sembrare strano che Findchoem, figlia e sposa di un druida, si sia avvalsa dei servigi, onerosi, di un druida estraneo alla famiglia e lasciato anonimo dal testo. Infine è notevole — ma l'acqua c'entra in qualche modo? — che una famiglia di druidi generi un figlio guerriero, un autentico *bersekr*, futuro vendicatore di Cuchulainn e sterminatore proprio della stirpe di sua madre.

Adeguata al cristianesimo, l'acqua miracolosa e lustrale sfugge al potere del druida e serve al miracolo della generosità del sovrano ricompensata da Dio:

«In Irlanda, presso gli Ulati, c'era un uomo duro e spietato, Aithirne l'Esigente. Era un uomo che domandava al guercio il suo unico occhio e reclamava la donna con le doglie. Lo chiamavano così perché egli aveva compiuto un giro su consiglio di Conchobar. Iniziò recandosi nella parte sinistra dell'Irlanda e fece il giro del Connaught. Allora andò dal re del centro dell'Irlanda, tra i due guadi dei graticci, cioè fino da Eochaid, figlio di Luchta, re del Connaught meridionale. Costui si recò a presentare Aithirne agli uomini del Munster, oltre lo Shannon, verso sud. ''Affinché tu non ci accusi d'ingratitudine, Aithirne'', disse Eochaid, ''se c'è qualcosa — oggetto prezioso o tesoro — che ti garba, prenditelo pure''. ''Allora c'è'', disse Aithirne, ''l'unico occhio che ti sta in testa: vorrei che me lo mettessi in mano''. ''Non ci sarà un rifiuto'', disse Eochaid, ''l'avrai''. E il re si mise il dito sotto l'occhio, si tolse questo dalla testa e lo mise in mano ad Aithirne.

"Prendimi la mano, servo", disse il re, "e portami all'acqua, affinché mi lavi il viso". Allora si versò tre onde d'acqua sul viso. "È stato tolto l'occhio dalla mia testa, servo?", disse il re. "Disgrazia su di me", disse il servo, "l'orbita è rossa del tuo sangue". "Sarà il suo nome per sempre", disse il re, "cioè 'orbita rossa' (*Dergderc*)". Per quest'atto generoso compiuto dal sovrano, cioè togliersi dalla testa il suo unico occhio per il proprio onore, miracolo di generosità, Dio gli diede i suoi due occhi [...]»[(116)].

In quanto druida, Aithirne forse non era molto più malvagio di altri. Nella leggenda ve ne sono alcuni che hanno preteso altrettanto e di più senza essere meno arroganti. Ma egli ha avuto la sfortuna di imbattersi in un re che ha la stoffa di un santo e in un trascrittore che è a un tempo giudice e parte in causa. La generosità del re era troppo rilevante e la guarigione miracolosa era troppo facilmente adattabile al cristianesimo perché il testo potesse subire un trattamento diverso da quello che ha avuto. In ogni modo, l'adeguamento al cristianesimo non toglie nulla alla dote risanatrice e lustrale dell'acqua[(117)].

Vi è, perfino, un'acqua la cui purezza è tale che essa brucia mortalmente anziché guarire. Boand, amante del Dagda e madre del dio Oengus, vi perde la vita. Nessun druida interviene per prevenire o per impedire questo incidente; va da sé che l'aneddoto non poteva essere uniformato al cristianesimo:

«Boand, moglie di Nechtan, figlio di Labraid, andò alla sorgente segreta che si trovava nella prateria del *sid* di Nechtan. Chiunque vi andasse non ne faceva ritorno senza che gli scoppiassero i due occhi, tranne Nechtan e i suoi tre coppieri, di nome Flesc, Lam e Luam.
Una volta Boand andò per orgoglio, per provare i poteri della fonte e disse che non c'era potere segreto in grado di colpire il potere della sua bellezza. Girò intorno alla fonte, andando verso sinistra, per tre volte. Tre onde si infransero su di lei, fuori della fonte. Le tolsero una coscia, una mano e un occhio. Ella si girò verso il mare, per sfuggire alla vergogna, e l'acqua l'inseguì fino all'imboccatura del fiume Boyne. Era lei la madre di Oengus, figlio del Dagda»[(118)].

3. L'onda profetica

Nel *Dialogo dei Due Saggi* un *file* ha potere sulle onde del mare:

«Adnae, figlio di Uthider, delle *tuatha* del Connaught, era dottore d'Irlanda in scienza e in poesia. Aveva un figlio, Nede. Costui si recò ad apprendere la scienza in Scozia presso Eochu Echbel. Restò a lungo presso Eochu,

finché non fu esperto nella scienza e, un giorno che il ragazzo passeggiava in riva al mare, dato che la riva del mare era un luogo di rivelazione e di scienza per i poeti, udì nelle onde un rumore che gli parve strano. Pose quindi un incantesimo sulle onde. Allora gli fu rivelato che l'onda piangeva suo padre, che l'abito del defunto era stato dato al *file* Ferchertne, al quale era stata così accordata la dignità di dottore al posto di suo padre Adnae»[(119)].

Il potere dei druidi sull'acqua si spiega con il fatto che questo elemento è il mezzo abituale per passare nell'Altro Mondo. Ma ciò concerne, ormai, il capitolo relativo alle concezioni religiose e a questo titolo, pertanto, tale aspetto verrà esaminato più avanti.

4. Il druida signore del fuoco

I druidi sono anche signori del fuoco: vince il fuoco del druida più potente e più abile nella magia. Il fuoco malefico del sorbo approntato, come abbiamo visto, dai druidi del re Cormac, diretti da Cithruadh, viene sovrastato dal fuoco benefico acceso, a sua volta, dal druida Mog Ruith. D'altronde, la ragione immediata della superiorità di Mog Ruith è semplice: consiste nel minuzioso adempimento del rituale della costruzione del rogo:

«Mog Ruith disse a Cennmhar: "Accendi e prepara il fuoco". Cennmhar si alzò e dispose il rogo così: lo dispose come una zangola (?) con tre lati e tre spigoli, ma con sette porte, mentre nel fuoco del nord c'erano solo tre porte. Esso non era stato né disposto né sistemato, ma avevano accatastato il legno»[(120)].

La prescrizione rituale è tanto preziosa quanto eccezionale. Ma essa non riguarda un sacrificio e pertanto può essere annoverata solo tra le tecniche. Tuttavia, ben oltre e al di sopra del folklore, essa rientra nella serie degli usi religiosi del fuoco.

Abbiamo vestigia della tecnica rituale e sacrificale gallica in Cesare (*BGall.* VI, 16):

«Certe popolazioni costruiscono statue enormi, fatte di vimini intrecciati, che riempiono di uomini vivi e incendiano, facendoli morire tra le fiamme».

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978[2], p. 227)

E ancora in Diodoro Siculo (V, 31):

«Così custodiscono i malfattori per un periodo di cinque anni e poi, in onore dei loro dèi, li impalano e ne fanno degli olocausti, aggiungendo a essi molte altre offerte, su immensi roghi appositamente preparati. Trasformano anche i loro prigionieri di guerra in vittime per onorare gli dèi. Alcuni usano nel medesimo modo gli animali catturati in guerra. Li uccidono assieme agli uomini o li bruciano o li fanno perire tra altri supplizi»[121];

e in Strabone (IV, 5):

«Così, talora, uccidevano le vittime a colpi di frecce o le crocifiggevano nei loro templi oppure, ancora, fabbricavano un colosso di fieno e di legno, v'introducevano animali domestici e selvatici di ogni sorta assieme a degli uomini e bruciavano il tutto».

E gli *Scolii Bernesi* a Lucano, frammento tardo e controverso — non immotivatamente, ma non c'è ragione, qui, di confutarlo — menzionano il nome della divinità cui si offriva il sacrificio mediante il fuoco: *Taranis Ditis pater hoc modo apud eos placatur: in alveo ligneo aliquot homines cremantur* «Presso di loro Taranis viene placato nel modo seguente: si brucia un certo numero di uomini in una gabbia di legno»[122].

Il fantoccio o il colosso, di legno e di fieno, collimano, per quanto attiene alla tecnica rituale, con il rogo di Mog Ruith. Purtroppo non ne sappiamo di più. Ma non è esagerato affermare che il fuoco, pur non essendo l'unico mezzo del sacrificio, ne era uno degli strumenti principali e dava lustro a un gran numero di cerimonie religiose. Lo ritroveremo ancora nella celebrazione delle esequie galliche, secondo quanto narrano Cesare e Pomponio Mela (v. *infra*): non v'è dubbio che il potere dei druidi su tale elemento era assoluto ed esclusivo. Nei fatti, il velo d'imprecisione delle nostre fonti classiche non nasconde totalmente il quadro della pratica rituale e liturgica del fuoco. Al paragone — e ne abbiamo già detto spesso le ragioni — l'Irlanda è avara di particolari e praticamente non ne fornisce uno che possa dirsi fondamentale.

Riferendo la fondazione, del tutto mitica, del regno del Meath a opera del re Tuathal Techtmar, Keating, nella sua *Storia d'Irlanda*, scritta nel XVII secolo in base a fonti oggi parzialmente scomparse o a tradizioni orali cui non è più possibile risalire, menziona usanze druidiche:

«Colà fu istituito il fuoco di Tlachtga, dove i druidi d'Irlanda si riunivano in assemblea nella notte di Samain per fare sacrifici a tutti gli dèi. In questo focolare essi bruciavano le loro offerte ed era obbligatorio, sotto pena di sanzioni, spegnere i fuochi d'Irlanda in quella notte. Per ogni fuoco acceso

così in Irlanda, il re del Munster percepiva un canone [...] perché Tlachtga era sita nella regione che il Munster aveva dato al regno del Meath» [123].

Chiaramente si tratta di un fuoco rituale da cui dipendono simbolicamente, ritualmente e legalmente tutti gli altri fuochi d'Irlanda, accesi in occasione della più grande e più solenne delle quattro feste annuali.

Tuttavia il ruolo del fuoco druidico riveste la sua maggiore importanza quando ricorre la festa dell'estate, *Beltaine*, il primo maggio, come Keating non tralascia di evidenziare:

«Egli (Tuathal Techtmhar) fece il secondo accampamento nella regione che era stata data dalla provincia del Connaught: Uisneach, dove si teneva l'assemblea generale degli uomini d'Irlanda, chiamata la Grande Riunione di Uisneach; in occasione della festa di Beltaine si teneva la fiera, in cui vigeva l'usanza di scambiare beni, mercanzie e tesori. Vi facevano anche dei sacrifici al grande dio che adoravano, il quale si chiamava Bel. Era consuetudine allestire in onore di Bel, in ogni *tuath* d'Irlanda, due fuochi, tra i quali si sospingevano le bestie malate di ogni specie per guarirle e per preservarle durante l'anno. Da questo fuoco deriva il nome della nobile festa celebrata nel giorno dei due apostoli Filippo e Giacomo, Bealtaine, cioè Beilteine o fuoco di Bel» [124].

A questo proposito si ricorderà il *locus consecratus* menzionato da Cesare (*BGall.* VI, 13):

«I druidi in un periodo fisso dell'anno siedono in giudizio in un luogo sacro, nella terra dei Carnuti, che si ritiene essere il centro della Gallia».

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978², p. 225)

Va escluso che Keating abbia abbellito le sue fonti, giacché l'usanza di cui egli parla è sussistita nel folklore [125] e il *Dindshenchas di Rennes*, più audace, la fa risalire alla stirpe mitica di Nemed:

«Mide, donde viene questo nome? Non è difficile: Mide, figlio di Brath, figlio di Deoth, fu il primo ad accendere un fuoco in Irlanda per i figli di Nemed e questo fuoco arse per sei anni. A esso venne acceso ogni fuoco importante d'Irlanda e per tale ragione si devono al re, per ogni focolare, un sacco di grano e un maiale. I druidi dissero: "Questo fuoco è stato acceso con un fumo funesto (*mi-dé*) per noi". Allora essi furono riuniti in una casa e, per ordine di Mide, vennero tagliate loro le lingue. Egli le seppellì nella terra di Uisnech e, primo druida e primo storico d'Irlanda, sedette nel luogo sotto il quale esse erano state sepolte. Allora Gairech, figlia di

Gumor, madre adottiva di Mide, disse: "Nobile (*uais*) è colui (*nech*) che è qui stanotte". Da ciò derivano i due nomi Uisnech e Mide»[126].

Tralasciamo la fantasia etimologica e i particolari inventati per giustificarla. La stessa usanza è riferita nel *Glossario di Cormac*:

«Beltaine, fuoco di Bel, fuoco benefico, cioè un fuoco che i druidi facevano con la loro magia o con i loro grandi incantesimi; a questi fuochi, ogni anno, si portavano le mandrie (per proteggerle) contro le epidemie. Facevano passare le mandrie tra i fuochi»[127].

Un testo agiografico redatto in latino precisa, dal canto suo, che a tale festa non doveva venire acceso nessun altro fuoco, pena la morte:

«Avevano anche una certa usanza, in virtù di un editto imposto a tutti: in tutte le province, sia vicine sia lontane, chiunque quella notte accendesse il proprio fuoco prima di quello della casa del re, al palazzo di Tara, doveva morire»[128].

Quando Lug chiede al druida dei Tuatha Dé Danann, mentre fervono i preparativi della battaglia di Mag Tured, quali saranno i suoi poteri, costui indica il fuoco come la più importante delle risorse a sua disposizione:

«Allora Figol, figlio di Mamos, il druida, disse: "Farò sì che tre rovesci di fuoco cadano in faccia all'esercito dei Fomoire e toglierò loro due terzi del loro valore, del loro coraggio e della loro forza. Costringerò l'orina nei loro corpi e nei corpi dei loro cavalli. Ogni respiro che gli uomini d'Irlanda emetteranno aumenterà il loro valore, il loro coraggio e la loro forza. Anche se combatteranno per sette anni, non saranno stanchi"»[129].

5. Il vento druidico

Il vento druidico è un altro aspetto dell'azione esercitata sugli elementi dalla classe sacerdotale celtica. Proprio ricorrendo a tale mezzo i druidi dei Tuatha Dé Danann avrebbero tentato di impedire ai figli di Mil lo sbarco in Irlanda. Dopo un primo scacco, quando è il momento di imbarcarsi nuovamente, il re di questi ultimi, Donn, vuole riprendere la lotta:

«"Se seguite il mio consiglio, figli di Mil, ci sarà battaglia", egli disse. "Non sciupate invano la vostra forza", replicarono i druidi, "dimenticate l'Irlanda e non ritornateci". Quindi i figli di Mil andarono da Tara al porto

di Inber Scene e presero il mare, spingendosi lontano, al largo, fino alla distanza di nove onde. I druidi d'Irlanda li inseguirono con un vento druidico, tanto che la sabbia venne sollevata dal fondo fino alla superficie del mare. La tempesta scatenata contro di loro era così violenta che il vento li spinse a occidente ed essi erano esausti. "Questo è un vento druidico", disse Donn, figlio di Mil. "Se non c'è vento sopra le vele", disse Amorgen, "è un vento di quel tipo". Eranann, il più giovane dei figli di Mil, salì sull'albero e disse che non c'era vento sopra la vela; subito egli cadde sulla roccia (o sulle assi dell'imbarcazione?) e le sue membra vennero disperse. Donn disse: "È una vergogna per il popolo della gente d'arte non avere la meglio sul sortilegio druidico". "Non è un'onta", disse Amorgen. Si alzò e cantò: "Vedo la terra d'Irlanda, ecc. [...]". E una bonaccia calò sul mare [...]. Donn, figlio di Mil, disse: "Ora passerò a filo di lancia e di spada ogni essere vivente in Irlanda". Il vento si alzò nuovamente contro la barca su cui stavano Bres, Buas e Buaigne, tanto che costoro annegarono vicino alle colline di sabbia di Tech Donn [...]»[130].

Questo vento di tempesta, benché suscitato da incantesimi, è diverso dal «soffio druidico», il quale è un mezzo e una causa di illusione o di metamorfosi, temporanea o definitiva. Così, secondo quanto narra l'*Assedio di Druim Damhghaire*, dopo un colloquio tra i druidi dei due campi

«mentre i due druidi finivano la loro conversazione e predicevano all'esercito un triste destino, i valletti, i cani e i palafrenieri li udirono e avvertirono Cormac. Cormac disse: "Andate, uccidete uno dei druidi e colpite l'altro riducendolo in fin di vita". Ai druidi fu rivelato il pericolo ed essi si separarono. Cithruadh rientrò all'accampamento travestito per non essere riconosciuto. L'altro se ne andò verso sud, girò tre volte il viso verso l'esercito e, in virtù della sua potenza magica, inviò su di esso un soffio druidico. Subito tutti i guerrieri diventarono identici a lui nell'aspetto e nella figura: tutti ebbero, come lui, l'incedere imponente e la testa grigia, di modo che, quando attraversarono il fiume all'inseguimento del druida, iniziarono a massacrarsi a vicenda. Si scotennavano, si colpivano l'un l'altro in fronte e sul viso, poiché ciascun combattente scambiava per il druida ogni uomo che vedeva»[131].

Il soffio druidico ha conseguenze talvolta ancora più gravi per chi viene toccato da esso, come accade, per esempio, ai tre druidi del re Cormac, allorché Mog Ruith, dopo la vittoria del Munster, si avvicina a loro quel tanto che gli basta per usare le proprie doti:

«"Il mio dio mi ha promesso che li trasformerò in pietre quando li avrò alla mia portata, se soltanto riesco a soffiare su di loro". Egli inviò loro un soffio druidico e li trasformò in pietre»[132].

Successivamente, in epoca cristiana, il vento druidico diventa, com'è naturale, malefico. Ma esso esiste sempre e il druida Broichan, il nemico personale, se non il preferito, di san Columba, ha gli stessi poteri dei suoi predecessori prepatriziani. Egli tenta di arrecare seri fastidi al santo. Ma il santo, che, grazie al Cristo, è un «druida» più potente, vanifica tutti i suoi sforzi. È quanto racconta Adamnan, nella sua storia della vita di san Columba. Nei fatti, gli agiografi irlandesi compiono una pia, formidabile opera di 'riduzione', esaminando *sub specie aeternitatis* la materia da loro narrata, e Adamnan, seguendo la regola usuale, non trascura nulla per valorizzare il suo beato, valoroso eroe. Ma tuttavia — e anche questo è un miracolo irlandese — il druida (*magus*) non va all'inferno. Il santo si accontenta di punirlo nel suo amor proprio professionale, suscitando un vento più forte o volgendo a suo profitto il vento druidico:

> «Un certo giorno, Broichan disse, rivolgendosi al santo: "Dimmi, Columba, quando ti proponi di prendere il mare?". "Fra tre giorni", disse, "se Dio lo vuole e se siamo ancora in vita, noi ci proponiamo di iniziare la nostra navigazione". Per contro, Broichan gli disse: "Tu non potrai farlo, perché io susciterò un vento che ti sarà contrario e farò venire una caligine oscura". Il santo disse: "L'onnipotenza di Dio governa tutte le cose e nel suo nome, sotto la sua guida, sono diretti tutti i nostri movimenti". Che dire ancora? Nel giorno fissato, come aveva previsto, il santo giunse sul lungo lago del fiume Nes, seguito da una grande compagnia. Allora i druidi presero a rallegrarsi, come videro che sorgeva una fitta nebbia e si levava un forte vento contrario e tempestoso.
> Non deve stupire che con il permesso di Dio si possano compiere imprese siffatte, in un batter d'occhio, mediante l'arte dei demoni, poiché anche i venti e le onde rinforzarono molto.
> È così che, un giorno, legioni di demoni attaccarono il santo vescovo Germano in mezzo al mare, quando egli veleggiava dalla Baia di Gallia per la causa della salvezza umana. Essi misero pericoli sulla sua rotta e suscitarono tempeste. Coprirono il cielo e il giorno con un'oscura caligine. Ma, più rapido della parola, su preghiera di san Germano, tutto questo si calmò, finì e la nebbia si dissolse.
> Il nostro Columba, vedendo dunque che gli elementi infuriavano contro di lui, invocò Cristo Signore. Salì a bordo del battello e, mentre i marinai esitavano, egli stesso, più energico, spiegò la vela al vento. Ciò fatto, mentre tutta la folla stava a guardare, l'imbarcazione prese a muoversi con straordinaria rapidità e i venti contrari diventarono favorevoli al viaggio. Nello stesso giorno, sospinta da una gradevole brezza, che soffiava in direzione propizia, la barca del beato fu condotta al porto agognato»[(133)].

L'episodio agiografico è d'importanza marginale. Non è degno d'interesse, se non in quanto stabilisce la continuità di una tecnica magica. Ma esso, bizzarramente, chiarisce il principio e le modalità della conversione dell'Irlanda al cristianesimo: tutto si svolge come se la magia del santo fosse la più forte e come se la mitezza evangelica non c'entrasse affatto.

6. Il potere sulla terra

Il druida ha potere anche sulla terra e, prima del grande combattimento tra l'esercito del Nord e quello del Sud, secondo quanto narra *L'Assedio di Druim Damhghaire*, Mog Ruith fa sprofondare una collina su cui si era insediato l'esercito del Nord:

> «Mog Ruith prese a soffiare sulla collina. Nessun guerriero del Nord riusciva a restare nella propria tenda, tanto forte era la tempesta e i druidi ignoravano da dove essa venisse su di loro. Continuando a soffiare sulla collina, Mog Ruith disse queste parole: "Io volto, io rivolto, ecc.". Allora la collina scomparve, avvolta in nubi nere e in un turbine di nebbia. La maggior parte dell'esercito atterrì udendo l'urlo delle schiere, il tumulto dei cavalli e dei carri, il fragore delle armi infrante rimbombare quando la collina si spezzò alla base. Gran parte dell'esercito affondò nei tormenti dell'agonia. Tutti sprofondarono nello scoraggiamento e nella tetraggine»[134].

Simile a ciò era la promessa magica fatta allo stato maggiore divino dei Tuatha Dé Danann prima che s'ingaggiasse la grande battaglia di Mag Tured contro i Fomoire:

> «Lug chiese allo stregone chiamato Mathgen di quale potere egli disponesse. Quello rispose che, con un ordine, avrebbe scagliato le montagne d'Irlanda sui Fomoire e che le loro cime sarebbero rotolate a terra. Disse che le prime dodici montagne della terra d'Irlanda sarebbero state agli ordini dei Tuatha Dé Danann, che esse si sarebbero battute per loro»[135].

Ricapitolando, il potere del druida, qualunque sia la sua specialità, si esercita su tutti gli elementi: proprio così viene definito il potere del primo tra i druidi dell'Ulster, Cathbad, e dei suoi aiutanti:

> «"Uno dei due servitori alza gli occhi al cielo e osserva le nuvole del cielo: dà responsi alla compagnia meravigliosa che lo circonda. Tutti alzano gli occhi al cielo e osservano le nuvole. Lanciano incantesimi contro gli elementi, tanto che gli elementi si danno battaglia tra loro. Spingono nuvole

di fuoco verso le trincee e l'accampamento degli uomini d'Irlanda''. ''Chi c'è laggiù?'', disse Ailill. ''Io lo so'', disse Fergus, ''è la base del sapere, colui che comanda gli elementi, colui che sale in cielo, che acceca gli occhi, che carpisce la forza agli stranieri in virtù dei suoi poteri druidici, è Cathba, l'amabile druida attorniato dai druidi dell'Ulster''»[136].

7. *La nebbia druidica*

Stato intermedio tra l'aria e l'acqua, realtà visibile e materia inafferrabile, la nebbia non è un elemento naturale autonomo. Né essa serve per costringere e per punire. È un mezzo usato abitualmente, dai druidi o dagli esseri dell'Altro Mondo, sia per paralizzare i movimenti degli umani e per impedire a costoro di viaggiare, sia per dissimulare se stessi. I tre grandi eroi dell'Ulster, Loegaire, Conall Cernach e Cuchulainn, impegnati in una contesa d'onore, secondo quanto racconta il *Fled Bricrend* o *Festino di Bricriu*, ne fanno la prova nel modo seguente:

> «Poi vennero attaccati i cavalli al carro di Loegaire ed egli andò a Mag Da Gabul (''la Pianura delle Due Forche''), attraversando Bernad na Forairi (''il Guado della Veglia''), Ath Carpait Fergusa (''il Guado del Carro di Fergus''), Ath na Morrigna (''il Guado della Morrigan''), raggiungendo Caerthinn Cluana Da Dam (''il Sorbo della Prateria dei Due Buoi''), nel Clithar Fidbaidi al Commur Cetharsliged (''Crocicchio delle Quattro Strade''), oltrepassando Dundalk, attraversando Mag Slicech, a occidente della montagna di Breg. Su di lui cadde una fitta, scura e greve nebbia, la quale lo ingannò al punto che egli non riuscì a continuare il suo cammino. ''Restiamo qui'', disse Loegaire al suo auriga, ''finché non si alza questa nebbia''. Loegaire balzò dal carro e l'auriga condusse i cavalli nella prateria vicina a quel posto»[137].

In seguito sopraggiunge un gigante, il quale provoca Loegaire e gli infligge una sonora sconfitta, costringendolo a fuggire senza armi, senza carro, senza auriga e senza cavalli.

La medesima nebbia druidica sorprende gli altri contendenti:

> «Poco tempo dopo, Conall Cernach intraprese lo stesso cammino e giunse nella pianura dove una nebbia druidica era calata su Loegaire. La medesima nuvola nera, cupa, orribile cadde su Conall Cernach, tanto che egli non vedeva né cielo né terra»[138].

> «Cuchulainn percorse la stessa strada e giunse nel medesimo luogo. La medesima nebbia cupa cadde su di lui, com'era capitato a quelli giunti prima di lui»[139].

Il racconto del *Tochmarc Ferbe* o *Corteggiamento di Ferb* conosce un rarissimo esempio di nebbia funesta, a un tempo guerriera e tricolore, nera, verde e rossa, allorché il re Conchobar dà inizio all'attacco contro la dimora di uno dei suoi nemici:

«Quando si furono avvicinati e scorsero, dal luogo dove erano giunti, la fortezza, videro una caligine greve e densa sopra la fortezza. Un'estremità era nera come il carbone, il mezzo era rosso e l'altra estremità era verde».

E il druida annuncia il significato di questa strana nebbia:

«Dopo di che, Conchobar disse: "Che cosa profetizza, Imrinn", disse, "quella nuvola laggiù, che scorgiamo sopra la fortezza?". "Profetizza", disse Imrinn, "il combattimento e il massacro di quella gente là, stanotte". Ed egli compose, in proposito, la seguente *retoiric*:

"Nera nuvola di veleno,
verde [...?...],
rossi trincianti ai due lati,
la morte nei lacci,
fianchi saranno tagliati,
mani saranno mozzate,
corpi saranno trinciati,
nuche saranno scotennate
nella fortezza di Gerg
dall'ora di nona assassina
fino a mezzogiorno.
Tombe costelleranno il terreno;
un giovane distribuirà il nero della morte"»[140].

Concluderemo questa veloce rievocazione del potere esercitato sugli elementi dai druidi con un aneddoto agiografico. Classica è, in esso, la contrapposizione tra il santo e il druida, tesa a dimostrare — agevolmente — la superiorità del santo: va da sé che il druida non è più colui che ha il potere o, piuttosto l'ultima parola sull'acqua e sulla pietra, colui che fa rompere un oggetto in mille pezzi o che guarisce un malato *in articulo mortis*. Ma l'aneddoto è fuori dell'ordinario — benché se ne possano certo trovare, all'occorrenza, molti altri dello stesso tipo — nel senso che descrive qualcosa d'inconcepibile secondo le norme cristiane abituali: ***la familiarità tra il druida e il santo***. Il santo predice e provoca la malattia del druida per convincerlo non a convertirsi, ma a obbedire e a sottomettersi, mentre il re, fratello di latte del druida, implora l'aiuto del santo, il quale, essendo state soddisfatte le condizioni imposte da

lui, risana il druida. Ecco, dunque, questo curioso capitolo sui rapporti instaurati da san Columba, successore di san Patrizio e abate di Iona, con il druida Broichan, al servizio del re dei Pitti Brude.

«Nella medesima circostanza, l'uomo venerabile chiese al druida Broichan che fosse liberata una schiava irlandese, per pietà verso la natura umana. E poiché Broichan, che aveva un cuore indurito e ostinato, se la teneva, il santo, rivolgendosi a lui, gli parlò così: "Sappi, Broichan, sappi che, se non acconsenti a liberare per me questa schiava prima che io lasci questa provincia, tu morirai presto". Detto ciò al cospetto del re Brude, egli lasciò la reggia e giunse al fiume Nes. In questo fiume prese una pietra bianca e disse ai suoi compagni: "Segnate questa pietra bianca, mediante la quale il Signore guarirà molti malati tra il popolo pagano". E, pronunciate queste parole, soggiunse: "Ora Broichan è appena stato colpito duramente. Infatti un angelo mandato dal cielo l'ha colpito con forza e ha rotto in molti pezzi il recipiente di vetro che egli teneva in mano e dal quale beveva, lasciandolo respirare a stento e in fin di vita. Aspettiamo un poco in questo luogo i due messaggeri del re, inviatici in tutta fretta affinché soccorriamo subito Broichan morente. Giacché Broichan, che è stato duramente colpito, sta per liberare la ragazza".
Il Santo non aveva ancora finito di pronunciare queste parole, che arrivano, come egli aveva predetto, due cavalieri inviati dal re. Raccontano tutto quanto è accaduto a Broichan nella fortezza del re, conforme alla profezia del santo: la rottura della coppa, la paralisi del druida e l'imminente liberazione della schiavetta. Aggiungono questo: "Il re e la sua gente ci inviano a te affinché tu venga a soccorrere il suo fratello di latte Broichan, che è in fin di vita". Udite le parole dei due messaggeri, il santo mandò due dei suoi compagni dal re, con la pietra da lui benedetta, e disse: "Se Broichan innanzitutto promette di liberare la sua schiava, che questa pietra, allora, venga immersa nell'acqua, che egli beva quell'acqua e ritroverà la sua salute all'istante. Se egli rifiuta e non vuole liberare la schiava, morrà subito".
I due messaggeri andarono alla corte del re, obbedendo alla parola del santo e raccontarono al re le parole dell'uomo venerabile. Esposto che fu tutto questo al re e al suo fratello di latte Broichan, costoro si spaventarono moltissimo. Immediatamente la schiava fu liberata e affidata ai messi del santo. La pietra venne immersa nell'acqua. Ma essa prodigiosamente, contro la sua natura, galleggiò sull'acqua come una mela o una noce e la benedizione del santo non poté essere sommersa. Avendo bevuto da questa pietra galleggiante, Broichan si riebbe subito dall'agonia e recuperò completamente la salute. In seguito la pietra fu conservata nel tesoro del re. Quando veniva immersa nell'acqua e galleggiava, guariva moltissime persone tra il popolo, grazie alla misericordia del Signore. Ma sbalordisce il fatto che la pietra, quando la cercavano malati giunti al termine della loro vita, divenne assolutamente introvabile. Così, quando la si cercò il giorno in cui morì il re Brude, non la si trovò nel posto dove era stata conservata fin allora»[141].

Quindi, se bisogna prestar fede agli agiografi, i druidi erano grandi maghi, ma i santi, e lo stesso Gesù Cristo, erano maghi ancora più grandi.

Nella prima pagina del *Senchus Mor* si legge quanto segue:

«Una coppa colma di veleno gli fu data da uno dei druidi e ciò fu immediatamente rivelato a Patrizio. Allora egli pronunciò le seguenti parole sulla bevanda:

Iubu fis fri ibu fis ibu anfis
Fris bru uatha, ibu lithu, Christi Iesu.

E chiunque pronunci queste parole su veleno o bevanda non ne avrà alcun danno»(142).

Per noi l'incantesimo di san Patrizio è incomprensibile quasi quanto le tardive formule galliche di Marcello di Bordeaux e non ne possiamo più appurare l'efficacia. Ma, con ogni probabilità, essa è assai antica.

Anche a Cormac, il grande re-giudice, è stata ascritta una professione di fede cristiana che, sostanzialmente, non ha nulla di cristiano:

«Un grande re dai grandi giudizi s'impadronì dell'Irlanda, Cormac, figlio di Art, figlio di Conn Cetchathach. In quel periodo l'Irlanda prosperò, poiché egli creò una legislazione. Non furono commessi omicidi in Irlanda per un breve periodo, e cioè sette anni. Infatti Cormac credeva in un unico Dio, secondo il diritto: diceva di non adorare né le pietre né gli alberi, ma soltanto colui che li aveva creati e che protegge tutti gli elementi, e cioè l'unico Dio, potente protettore che ha creato gli elementi: è in lui che egli credeva»(143).

Si comprende perché gli elementi si aggiungano, senza alcuna difficoltà, al cielo, alla luna e al sole quali garanti dei giuramenti. Si comprende altresì perché tale concezione sia stata adattata al cristianesimo e perché proprio su questo punto si sia cristallizzato, nei racconti agiografici, il classico conflitto tra il druida e il santo, destituito di qualsiasi storicità. In questa prospettiva, molti santi irlandesi dell'alto Medio Evo sono definibili meramente come l'espressione o la conseguenza degli innumerevoli compromessi, formali e sostanziali, di un popolo che ha mutato — con la massima buona fede — la propria religione, ma non la propria mentalità profonda.

IV. L'incantesimo divinatorio

Nel medesimo racconto in cui è descritto il movimentato arrivo in Irlanda dei figli di Mil, il *Libro delle Conquiste* tramanda, preziosa rari-

tà, il testo dell'incantesimo pronunciato dal *file* Amorgen nell'atto di sbarcare sulla terra d'Irlanda:

> «Mare pescoso,
> paese ricolmo di frutti,
> sprizzare di pesci,
> pesci sotto l'onda,
> come nugoli di uccelli,
> mare rude!
> Grandine bianca,
> con centinaia di salmoni,
> di grandi balene,
> sprizzare di pesci,
> mare pescoso! »[(144)].

1. *Il «glam dicinn»*

Piuttosto che commenti esplicativi o discorsivi, la letteratura irlandese antica ci ha lasciato spiegazioni tecniche o fortuite liste particolareggiate di applicazioni, in cui gli elementi più interessanti sono i nomi stessi delle operazioni magiche, incantatorie o divinatorie. Una delle più efficaci, se non delle più frequenti, sembra essere stato il *glam dicinn* o «grido, maledizione estemporanea o estrema». Il *file* Cairpre ne promette uno, per esempio, prima del combattimento decisivo della *Seconda Battaglia di Mag Tured*:

> « "Farò una maledizione suprema contro di loro. Li satireggerò e li svergognerò, tanto che non resisteranno ai guerrieri a causa degli incantesimi della mia arte" »[(145)].

Il *glam dicinn* descritto con maggiore semplicità e, forse, con maggiore efficacia nelle sue modalità e nei suoi risultati è quello del dio Lug contro i Fomoire. Viene pronunciato nella posizione magica «su di un piede, con un occhio, una mano» (l'ultimo termine è omesso nella descrizione):

> «Lug cantò il canto che segue, su una sola gamba, con un solo occhio, facendo il giro degli uomini d'Irlanda [...] »[(146)].

E gli uomini d'Irlanda conseguono la vittoria perché i Fomoire, legati e paralizzati dall'incantesimo divino, non sono in condizione di difendersi.

Si possono trovare agevolmente descrizioni meno laconiche. La pri-

ma testimonianza degna di nota, per la sua originalità, è contenuta in un panegirico di san Columba composto intorno al XII secolo:

> «Il numero dei poeti era tale e tale era il torto arrecato da costoro, che gli uomini d'Irlanda non resistevano loro in nulla, giacché a chi veniva satireggiato, se egli non moriva all'istante, spuntavano foruncoli infetti sul viso, tanto che tutti potevano riconoscerlo ed egli era macchiato di un'onta personale. Ma i foruncoli spuntavano anche al poeta stesso ed egli moriva all'istante, se la persona da lui satireggiata era innocente. E il gran numero dei poeti era un onere, giacché in una compagnia ve n'erano trenta e, qualunque cosa essi domandassero, bisognava darla loro, oppure essi facevano un *glam dicinn* contro colui al quale avevano fatto la richiesta. Tre foruncoli spuntavano sul viso di chi era stato satireggiato: vergogna, infermità e bruttezza erano i loro nomi. Essi (i poeti) andarono a chiedere la "ruota di Cro" a Aedh, figlio di Ammere, e cioè una spilla che passava di re in re, tanto che Aedh li mise al bando e li espulse dall'Irlanda»[147].

I re più potenti non erano al riparo dall'incantesimo di un *file* avido o vendicativo. Ma l'agiografia, per ragioni evidentissime, ha tinto di sfumature denigratorie o ostili *a posteriori* le proprie descrizioni dei dignitari dell'antica classe sacerdotale. Si deve supporre che il provvedimento di espulsione preso da Aedh sia estremo e tardivo, risalente a un'epoca in cui i successori di san Patrizio erano in grado di punire o di correggere eccessi atti soprattutto a ingrandire i meriti di un pio e beato personaggio. Nella realtà descritta o prolungata dai testi, gli effetti del *glam dicinn* sono automatici, impellenti e immediatamente prevedibili. Ma i re, a tutti i livelli della gerarchia e della potenza, non sono stati altro che vittime. Certo è sempre stata grande anche la tentazione, per principi che disponevano di druidi, incantatori devoti e potenti, di usare indirettamente questa tecnica magica, a fini personali e politici. Così, per obbligare Ferdiad a combattere contro il suo amico Cuchulainn:

> «Medb inviò i druidi, gli incantatori e i maghi da Ferdiad, talché facessero le tre satire per tenerlo e i tre *glam dicinn* per fargli spuntare sul viso i tre foruncoli, ingiuria, vergogna, colpa. Ed egli sarebbe morto subito o entro nove giorni, se non fosse venuto»[148].

Il passo lascia intendere che c'erano tre tipi di *glam dicinn*, però non siamo ragguagliati su nessuno dei tre in quanto categoria distinta. Ma si deve supporre che ciascuno ottenesse un effetto diverso e ciò ci rimanda alla triplice definizione: ***ingiuria, onta, colpa***. Per quanto improvvisato potesse essere, questo incantesimo, che fondava la sua efficacia sul-

la magia verbale, è stato munito, nel *Libro di Ballymote*, di un apparato rituale che potremmo definire quasi farraginoso, tanto chimerico quanto considerevole. Certo vi è qualcosa di autentico alla base di questo rituale che, gratuitamente, accumula richieste su richieste difficili a realizzarsi praticamente, a partire dalla necessità di riunire novanta persone, di cui trenta vescovi. Ma è difficile determinare, in tale testo, ciò che è altamente tradizionale e ciò che lo è meno o che non lo è affatto:

> «Dapprima si digiunava sulla terra del re per cui il poema era stato composto. Poi bisognava che un consiglio di trenta laici, di trenta vescovi e di trenta *filid* componesse la satira. Il poeta in persona doveva partire assieme a sei compagni, titolari dei sei gradi di *file*, denominati come segue: *fochloc, mac fuirmid, doss, cana, cli, anrad, ollam*. Quest'ultimo, conducendo gli altri, al tramonto del sole saliva in cima a una collina che stava sulla frontiera di sette paesi. E colà ciascun dignitario guardava il proprio paese e l'*ollam* guardava il paese del re che egli intendeva satireggiare. Tutti voltavano le spalle a un cespuglio di biancospino che doveva trovarsi in cima alla collina. Mentre soffiava il vento del nord, ciascuno di loro, tenendo in mano una pietra da fionda e un ramo di biancospino, cantava contro il re una strofa, sopra questi oggetti. L'*ollam* cantava per primo e gli altri cantavano l'uno di seguito all'altro, dopo di lui. Allora ciascuno di loro posava la propria pietra e il proprio ramo sulla radice del cespuglio di biancospino. Se essi avevano torto, la terra della collina li inghiottiva; se, per contro, era il re ad avere torto, la collina inghiottiva lui, assieme a sua moglie, a suo figlio, al suo cavallo, alle sue armi, al suo equipaggiamento, al suo cane. La maledizione del *mac fuirmid* ricadeva sul cane; la maledizione del *fochloc* sul suo equipaggiamento; la maledizione del *doss* sulle armi; la maledizione del *cana* sulla moglie; la maledizione del *cli* sul figlio; la maledizione dell'*anrad* sul paese e la maledizione dell'*ollam* sul re stesso»[149].

Nessun testo, mitico o agiografico, narra che dei vescovi si siano mai associati a dei *filid* per comporre una satira e per dedicarsi a pratiche magiche. Inoltre un cerimoniale così imponente e complesso avrebbe lasciato tracce negli annali. Ma tale indiretto adattamento al cristianesimo subìto dalla più pagana delle tecniche incantatorie caratterizza il ruolo svolto dal *glam dicinn* nelle relazioni sociali e politiche dell'Irlanda precristiana.

2. *L'«imbas forosnai» e il «dichetal do chennaib»*

Un'altra operazione divinatoria arcaica è designata nel *Glossario di Cormac* con il nome di *imbas forosnai*, vale a dire, se si deve prestar fe-

de al glossatore, «scienza che illumina». La descrizione che ora seguirà lascia adito, anch'essa, a sospetti di manipolazione, ma ciò non deve stupire: questo non è l'unico caso in cui un *file* o un trascrittore ha inventato o adattato — con o senza incoerenza — una storia tesa a giustificare a ogni costo una paretimologia:

«Il *file* mastica un pezzo di carne di maiale rosso, di cane o di gatto, in seguito lo depone sulla pietra piatta dietro la porta(150); lo offre agli dèi sull'altare con un incantesimo; in seguito invoca i suoi idoli. Se l'indomani non li trova (?), incanta le sue due palme e se le tiene sulle guance finché non si addormenta. Poi lo vegliano, affinché egli non sia infastidito o turbato prima che tutto gli venga rivelato, cioè sino al termine di una novena o di due o di tre, secondo quanto è stato giudicato necessario al momento del sacrificio».

Poiché san Patrizio ha proibito questo incantesimo ai *filid* convertiti, il narratore aggiunge, forse per scrupolo di coscienza (dal momento che il suo racconto non va oltre una pia finzione), certo per sete di erudizione:

«E *ideo "imbas" dicitur*, cioè le sue due palme (una palma davanti e una palma dietro) sulle sue guance. E Patrizio abolì o interdì questa pratica, al pari del *teinm laegda*, e decise che chiunque se ne fosse avvalso non avrebbe avuto né cielo né terra, poiché ciò costituiva una violazione del battesimo. Quanto al *dichetal do chennaib*, fu tuttavia permesso loro comporlo, secondo la regola della loro arte, e il motivo di ciò risiede nel fatto che esso non richiede alcun sacrificio al demonio, altro non essendo che una rivelazione immediata mediante la punta delle dita del poeta»(151).

L'errore è stato causato anzitutto dalla scorretta interpretazione di *imbas*, fatto derivare da *im-*, prefisso intensivo o riflessivo, e da *bas* «palma (della mano)». Su questo dato erroneo viene elaborata la spiegazione(152). Ma il *-b-* appartiene alla preposizione-prefisso *imb* e *imbas*, in realtà, è una contrazione grafica che riproduce la pronuncia approssimativa di *imb-fhius* o *imb-fhess* «grande scienza»(153), essendo muto il *-fh-* aspirato. E come nel caso del *glam dicinn*, il profano non penetra il segreto dell'operazione magica.

Ecco un esempio autentico, nella versione della *Razzia delle Mucche di Cooley* fornita dal *Lebor na hUidre*, allorché la regina Medb s'informa sul destino del suo esercito:

« "Qual è il tuo nome?", chiese Medb alla fanciulla. "Fedelm, profetessa del Connaught, è il mio nome", disse la fanciulla. "Donde vieni?", chiese Medb. "Dalla Scozia, dopo avere appreso colà la scienza dei *filid*", disse la fanciulla. "Hai la scienza per illuminazione?", chiese Medb. "Sì, in verità", disse la fanciulla. "Allora, guarda per me come andrà la mia spedizione". Allora la fanciulla guardò. Medb disse: "O profetessa Fedelm, come vedi l'esercito?". Fedelm rispose e disse: "Vedo molto rosso, vedo rosso". "Non è vero, in verità", disse Medb, "poiché Conchobar è in deliquio a Emain e gli Ulati gli stanno attorno, con i migliori tra i suoi guerrieri. I miei messaggeri sono andati laggiù e me ne hanno recato la notizia".

"Profetessa Fedelm, come vedi il nostro esercito?", disse Medb. "Vedo rosso, vedo molto rosso", disse la fanciulla. "Non è vero, in verità", disse Medb, "poiché Celtchar, figlio di Uthechar, attorniato da un terzo degli Ulati, si trova a Dun Lethglaisse e Fergus, figlio di Roeg, figlio di Eochaid, sta qui con noi, in esilio, con trenta centinaia di guerrieri attorno a lui".

"Profetessa Fedelm, come vedi il nostro esercito?", chiese Medb. "Vedo molto rosso, vedo rosso", disse la fanciulla. "Questo non vuol dire nulla", disse Medb, "poiché abitualmente vi sono contese e ire e ferite rosse in qualsiasi grande assemblea riunita in una fortezza. Dunque, guarda di nuovo per noi e dicci la verità. Profetessa Fedelm, come vedi il nostro esercito?". "Vedo molto rosso, vedo rosso", disse Fedelm» (154).

L'insistenza con cui Medb tenta di cambiare il corso della profezia avrebbe meritato di meglio. Ma il funesto destino dell'esercito d'Irlanda è segnato e ciò non giova a nulla. In un canto, di cui citeremo soltanto le primissime strofe, Fedelm profetizza le sanguinose imprese dell'eroe Cuchulainn:

«Egli sta andando a combattere,
e se non state in guardia, questo sarà tradimento!
Vi cerca per combattere,
Cuchulainn, figlio di Sualtach!

Abbatterà le vostre lance buone
e v'infliggerà le vostre ultime sconfitte.
A lui voi lascerete tutte le vostre teste,
Fedelm la profetessa, non ve lo nasconde!

Il sangue colerà dalle ferite degli eroi,
lungo perdurerà il ricordo.
Ci saranno corpi fatti a pezzi, le donne piangeranno
a causa del cane del fabbro, che io vedo» (155).

Nella versione del *Libro di Leinster* non viene specificato che la profezia di Fedelm è un *imbas forosnai*. Però tutto coincide chiaramente. E abbiamo modo di notare che questa profezia incantatoria non richiede un apparato complesso, né *trance* né riti né gesti: la parola non ha rivali in virtù della sua importanza primordiale, se, però, il trascrittore non ha omesso deliberatamente i particolari inerenti a un rito sacrificale.

La stessa cosa accade per il *dichetal do chennaib cnaime* o «incantesimo con la punta delle ossa», per chiamarlo con il suo nome completo; esso sembra essere stato relativamente facile da praticare:

> «Quando il poeta vede un uomo in lontananza venire verso di lui o comparire, subito egli compone una strofa su di lui con la punta delle sue ossa (cioè delle sue dita) o con il suo spirito, senza preparativi, e canta e agisce a un tempo» (156).

Un tempo O'Curry ha evidenziato che il *dichetal do chennaib* era la forma più semplice dell'*imbas forosnai*, forma tollerata dal cristianesimo perché la sua realizzazione non richiedeva alcun sacrificio (157). Egli ha sicuramente ragione. Quindi si pone il problema di sapere se tutti gli esempi appena citati sono davvero completi. Dovremmo concludere che i trascrittori della *Tain Bo Cualnge* hanno omesso il particolare inerente al sacrificio, senza modificare la conclusione circa la forza vincolante della parola. D'Arbois de Jubainville pensò di analizzare i particolari dell'*imbas forosnai* descritto dal vescovo Cormac (158) e adesso noi lo confronteremo con il *tarbfes* o «festino del toro», già citato riguardo all'elezione del sovrano (v. pp. 94-95 e 142-143, nonché la tabella a p. 223).

Il confronto è istruttivo. A onta delle divergenze riscontrabili nell'ordine delle operazioni e delle differenze intercorrenti tra gli animali sacrificati, da una parte un toro, dall'altra parte un maiale, un gatto o un cane, si tratta del medesimo rituale.

Così, dunque, il trascrittore, un buon cristiano che ci ha conservato il racconto della *Malattia di Cuchulainn*, ha seguito fedelmente un rituale di *imbas forosnai*, a parte il fatto che il nome del rituale viene omesso e sostituito con quello della circostanza in cui esso poteva o doveva essere celebrato. Nello stesso tempo, il *tarbfes* o «festino del toro» autentica l'antico testo del *Glossario di Cormac*, a svantaggio del quale resta una paretimologia insanabile.

IMBAS FOROSNAI	TARBFES
1. Un sacrificio agli dèi (maiale, gatto o cane);	1. sacrificio del toro;
2. (a) un incantesimo cantato su un pezzo di carne della vittima; (b) un'invocazione sulle due mani del *file*;	2. un uomo mangia carne e beve brodo della vittima; ——————————— 3. un sonno magico;
3. (a) un'invocazione agli dèi dopo il primo incantesimo; (b) un'invocazione agli dèi dopo il secondo incantesimo;	4. quattro druidi cantano incantesimi;
4. Un sonno magico di una, due, tre volte nove giorni; durante tale sonno il *file* fa un sogno che gli rivela la verità.	5. l'indovino fa un sogno che gli rivela l'identità del re.

Oltre a ciò, il rituale d'intronizzazione regale descritto, anzi denigrato da Geraldo di Cambria nel XII secolo nell'Ulster (v. pp. 94-95) comporta:

a. ***il sacrificio di un animale (cavallo)***,
b. ***la consumazione della carne e del brodo della vittima***.

Ciò non costituisce una prova assoluta, ma una forte presunzione d'identità. È sufficiente che questi due elementi non contraddicano quanto abbiamo esposto precedentemente[159].

3. Il «teinm laegda», incantesimi vari

Maggiore perplessità suscita il *teinm laegda* o «illuminazione del canto». Proprio un *teinm laegda* permette al re-eroe Find Mac Cumall — sempre secondo il *Glossario di Cormac* — di rintracciare l'assassino del buffone Lomna. A tal fine, Finn si mise il pollice in bocca e cantò con il *teinm laegda*. Di esso conosciamo molte altre varietà ancora. Si doveva sia posare delle bacchette sull'oggetto da delucidare, sia, come fece Finn, mettersi un pollice in bocca appoggiandolo a un dente del giudi-

zio, morderlo, improvvisare una quartina e, finalmente, offrire un sacrificio alle divinità[160]. Ancora un *teinm laegda* consente a Finn di rendersi conto di essere giunto al termine della sua vita:

> «Un giorno Finn uscì da Almha e si trovò nel luogo chiamato *adharca iuchbach* a Offaley. Giunse a una fonte sulla collina e bevve da essa una sorsata. Si mise il pollice sotto il "dente di scienza" e cantò un *teinm laegda.* Allora gli fu svelato che la fine del suo tempo e della sua vita era giunta ed egli cantò questa quartina [...]»[161].

In un'altra circostanza, un po' meno drammatica, il *teinm laegda* consente a Finn di chiarire i motivi di un attacco notturno. Dei fantasmi se la prendono con lui e con i suoi compagni, che vivono una brutta avventura. Ma

> «la mattina seguente, quando si destarono dal loro sonno, essi non videro più né case né bande né altro nella pianura circostante. Find trovò il suo cavallo attaccato al palo, senza macchia, senza difetto, senza danno. Allora si chiesero chi avesse inflitto loro quell'affronto. Find cantò un *teinm laegda*, si mise il pollice sotto il dente del giudizio e ciò gli fu rivelato: "In verità", egli disse, "sono i tre fantasmi della Valle dei Tassi che sono piombati su di noi: ci hanno fatto questo oltraggio per vendicare la loro sorella, Cuillind dal largo muso, uccisa da noi"»[162].

Il *teinm laegda* serviva agli indovinelli spettacolari e ai giochi talora del tutto profani. Allorché fu presentato a Lugaid, *file* cieco, un piccolo cranio gettato dal mare sulla spiaggia, e gli fu chiesto a quale essere esso fosse appartenuto, egli ordinò: «Mettete sopra di esso la punta delle bacchette», poi, dopo aver riflettuto, annunciò che era la testa del cagnolino di Brecan: «Non è che un piccolo resto», egli disse, «perché Brecan è stato annegato assieme alla sua famiglia in questo abisso»[163].

L'analisi accomuna tutti gli esempi raccolti. Si doveva:

— ***mettere il pollice in bocca***;
— ***toccare con una bacchetta l'uomo, l'animale o la cosa circa i quali si poneva il quesito***;
— ***cantare un incantesimo***;
— ***fare un sacrificio***.

Quindi risaltano due elementi costanti, uno dei quali è scomparso dopo la conversione al cristianesimo: il sacrificio e l'incantesimo.

Esistevano, ancora, altri incantesimi, certamente più numerosi di quelli indicatici dalle nostre fonti. Alcuni sono vagamente noti, come, per esempio, il *dlui fulla*. Lo si praticava con una pagliuzza: bastava gettarla sul viso di chi veniva preso di mira, perché costui impazzisse. Associandolo a un gioco di parole, il *Coir Anmann* o *Affinità dei Nomi* spiega questa operazione magica mediante il nome di un druida:

> «Nuada Fullon: Fullon era il nome del druida che lo educò ed egli fu il primo druida che pose un incantesimo su un fuscello di paglia per far impazzire un uomo. Per questa ragione presso gli Irlandesi si dice *dlui fulla*»[164].

Ma si resta nel vago, soprattutto perché gli svariati incantesimi secondari colti fuggevolmente qua e là non differiscono tra loro se non in minuzie esecutive. Tutti, qualunque sia il loro nome, hanno la medesima efficacia e tutti sono in uguale misura suscettibili di provocare la morte delle vittime. Tale è questo *briamon smethraige*, descritto nel *Glossario di Cormac* e praticato da un *file* contro chi si opponeva alla sua volontà:

> «Egli strofina il lobo dell'orecchio dell'uomo tra due delle sue dita e l'uomo, su cui viene effettuata tale operazione, muore. È naturale: come l'orecchio è un organo esterno all'uomo, così l'uomo su cui viene effettuata tale operazione si trova estromesso dall'umanità»[165].

Resterebbe da sapere, prima di impegnarsi in un commento più esteso, se Cormac non abbia manipolato la propria descrizione del *briamon smethraige*, al pari di quella del *glam dicinn*, in modo tale da togliere a chiunque la voglia di praticarlo. Comunque, è pacifico che il glossatore interpreta l'incantesimo sempre nella medesima accezione mortale e malefica. Il veleno, così frequente nell'antichità e nel Medio Evo, è raro e, ancora, sembra che la preparazione e l'uso di esso siano stati appannaggio della classe sacerdotale, a causa delle vaste conoscenze di quest'ultima nel campo della botanica e della medicina vegetale. E non tutte le nostre fonti sono attendibili in uguale misura. Basterà un esempio:

> «Dreca, figlia di Calemael, figlio di Catan, figlio di Connaith, era una druidessa e una facitrice di rime. Fu lei a preparare un liquido avvelenato per i ventiquattro figli di Fergus dal fianco scarlatto. Ne morirono tutti e il luogo dove essi morirono fu chiamato *Nem Tenn* ("potente veleno")»[166].

Infine, che cos'era il «nodo dei druidi», noto per via di un'enigmatica menzione fattane nel *Dialogo degli Antichi*?

«Mi ricordo tre colline, esse sono senza età e senza difetto;
il cervo grigio dalle corna a tre ramificazioni vi correva da una parte all'altra;
mi ricordo tre chiese che appartenevano a un buon padrone.
Esse non contenevano la voce delle campane, ma erano cinte dal nodo dei druidi» (167).

Questa strofa lascia intendere che si trattava di un sortilegio i cui effetti colpivano tutto il territorio che dipendeva dalle tre chiese. Esso costituiva una barriera valicabile solo a determinate condizioni? In ogni caso, questo «nodo dei druidi» è spiccatamente cristianizzato.

Dei quattro principali incantesimi i cui nomi, se non le tecniche operative, ci sono noti,

glam dicinn,
imbas forosnai,
teinm laegda,
dichetal do chennaib,

soltanto l'ultimo, che sembra essere stato soprattutto un procedimento atto a identificare, fu consentito ai poeti dopo la conversione al cristianesimo. Il *Senchus Mor,* minuziosamente, distingue tra quanto si faceva prima e quanto è stato consentito fare dopo l'avvento di san Patrizio. Il commento, che omette il *glam dicinn*, segue la definizione del *dichetal do chennaib* e si conclude con la lista delle cose autorizzate:

«E questo fu dopo l'arrivo del Nuovo Testamento. Ma non così si faceva prima di san Patrizio: il poeta poneva la propria bacchetta sul corpo o sulla testa della persona e conosceva il nome di suo padre e di sua madre; sapeva tutto quanto era sconosciuto ed era stato a lui sottoposto in un minuto, o in due, o in tre. Quello era il *teinm laegda* o l'*imbas forosnai*, giacché rivelavano la medesima cosa. Ma ciascuno di essi si svolgeva in modo diverso, e cioè ciascuno richiedeva un sacrificio diverso.
Tuttavia Patrizio abolì queste tre cose presso i poeti allorché costoro credettero, poiché erano cose impure: il *teinm laegda* o l'*imbas forosnai* compiuti da loro comportavano un sacrificio agli idoli. Da allora egli non consentì loro nessun rito che fosse un sacrificio al diavolo, dal momento che la loro arte era pura. Da allora egli permise solo il *dichetal do chennaib*, poiché esso veniva acquisito per mezzo di grande conoscenza e di applicazione. Questo è quanto egli lasciò ai poeti, e anche le genealogie degli uomini d'Irlanda, le regole della poesia, gli elementi dell'eloquenza, gli elementi del legno e la recitazione dei poemi» (168).

Nel testo giuridico il riferimento al sacrificio agli idoli e al diavolo sottende una formulazione cristiana e peggiorativa. Ciò non ha impor-

tanza: dopo questa epurazione evangelica, i *filid* d'Irlanda hanno mantenuto l'essenza delle loro prerogative, nonché tutto il loro prestigio. La menzione stessa del sacrificio precristiano avrebbe dovuto far comprendere subito che il *file* rispecchia una specializzazione del druida.

4. Il «feth fiada» o «dono dell'invisibilità»

Il *feth fiada* è il dono dell'invisibilità proprio degli dèi dell'Altro Mondo: esso non impedisce loro di vedersi reciprocamente né di vedere le persone di questo mondo, ma fa sì che gli umani non riescano a scorgere gli dèi, se costoro non vogliono. È il caso di Manannan, visibile alla sola Fand in occasione dell'ultimo incontro narrato dalla *Malattia di Cuchulainn*[(169)], o di Lug, il quale, andando a guarire le ferite di Cuchulainn, si rende visibile esclusivamente a quest'ultimo[(170)]. Certamente il *feth fiada* non è un privilegio quotidiano dei druidi terreni, ma la sua connessione con la magia dei druidi è così forte da farlo scomparire assieme al paganesimo, secondo quanto racconta il *Nutrimento della Casa dei Due Bicchieri*:

> «Si era in un'epoca successiva a quella in cui il *Teilginn* scacciò dall'Irlanda i druidi e i demoni e tutti quanti furono posti sotto il giogo della fede. Curcog si trovava, assieme alle sue donne, nella prateria di Brug na Boinn nella stagione estiva. Il calore e la canicola colsero le donne ed esse andarono a nuotare nel fiume Boyne. Quando le giovinette ne ebbero abbastanza di nuotare e di trastullarsi, ciascuna di loro si avvicinò alle proprie vesti ed esse abbandonarono il fiume. Eithne non si accorse che le fanciulle se ne andavano e così avvenne che il *Fed Fiar* (in luogo di *feth fiada*) e il druidismo abbandonarono quell'avvenente fanciulla che era Eithne (grazie a essi, infatti, all'inizio non si poteva vedere quella schiera di donne e grazie a essi non si poté vedere Eithne fino a quel momento). Eithne non vide più le donne, ma tutti potevano vedere lei. Ella guadagnò la riva, indossò nuovamente le sue vesti, cercò le donne sulle sponde del fiume Boyne e non le trovò [...]»[(171)].

Il *feth fiada*, magico dono dell'invisibilità, è un privilegio dei Tuatha Dé Danann in quanto abitanti del *sid*. E siffatto privilegio è anche un segreto gelosamente custodito, persino e soprattutto se alcuni druidi o altri personaggi d'eccezione ne hanno beneficiato. Cuchulainn lo dice — spiegandone anche le ragioni — al suo ex fratello d'armi Ferdiad:

«Ferdiad disse: "La nostra fratellanza e il nostro cameratismo non sono uguali". "Perché mai?", disse Cuchulainn. "I tuoi amici del *sid* vengono da te e tu non me li hai mai mostrati prima", disse Ferdiad. "Non mi è facile farlo", disse Cuchulainn, "poiché se adesso il *feth fiada* venisse rivelato a qualcuno dei figli di Mil, nessuno dei Tuatha Dé Danann avrebbe più il potere di usare il segreto o la magia"»[172].

Del resto, esso è un'invenzione o una creazione di Manannan, fratello del Dagda e dio supremo dell'Altro Mondo:

«A ciascuno dei Tuatha Dé Danann cui spettavano una dimora e un seggio onorifico, Manannan assegnò una residenza particolare. Fece il *feth fiada*, il festino di Goibniu e i maiali di Manannan per i guerrieri. In altre parole, in virtù del *feth fiada* non era più possibile vedere i principi, in virtù del festino di Goibniu i re supremi erano senza età e senza declino e i maiali di Manannan potevano essere uccisi, ma restavano vivi per i guerrieri»[173].

Il significato di questa espressione resta oscuro, non perché ignoriamo il senso delle parole, ma perché *feth* ha cinque o sei significati possibili e *fiad(a)* tre o quattro. Il più verosimile è «caligine o velo di scienza»[174]. Tuttavia quest'aura di magia non ha impedito al grande san Patrizio di usare il *feth fiada* in una situazione di emergenza. Ciò viene raccontato dal paragrafo introduttivo della celebre *Lorica*:

«Patrizio fu l'autore di questo inno. Esso è stato composto all'epoca di Loegaire, figlio di Niall. La ragione per cui è stato composto è che Patrizio voleva tutelarsi, lui e i suoi monaci, contro nemici mortali che spiavano i suoi chierici. È una corazza di fede per proteggere il corpo e l'anima contro i demoni, gli uomini e i vizi. I demoni non oseranno contrastare chiunque lo ripeterà ogni giorno rivolgendo tutto il pensiero a Dio. Esso proteggerà contro qualsiasi veleno e contro qualsiasi invidia, difenderà contro la morte improvvisa, sarà una corazza per l'anima dopo la morte. Patrizio lo cantò allorché Loegaire ordì imboscate contro di lui per impedirgli di arrivare a seminare la fede a Tara. Allora parve a coloro i quali, appostati, tendevano l'imboscata, che Patrizio e i suoi monaci fossero cervi con un cerbiatto appresso, cioè Bénen; e il nome di ciò è *feth fiada*»[175].

Feth fiada è stato inteso e tradotto analogicamente «grido di cervo».

5. Le ordalie

Le *Echtra Cormaic i Tir Tairngiri* o *Avventure di Cormac nella Terra di Promessa* elencano dieci celebri ordalie a disposizione del re:

«Le tre collane di Morann,
l'ascia di Mochta,
le bacchette di Sencha,
il vaso di Badurnn,
le tre pietre fosche,
il calderone di verità,
l'antico legno di Sen, figlio di Aige,
il ferro di Luchta,
l'attesa all'altare,
la coppa di Cormac»(176).

Non sono più incantesimi. Ma le ordalie, in quanto atte spesso a dimostrare la verità e ad amministrare la giustizia, sono, per loro natura, competenza del druida. Le ordalie più importanti vengono descritte abbondantemente. Vale la pena di soffermarsi sulla prima, la collana di Morann, e di citare integralmente il testo:

«Morand, figlio di Cairpre Testa di Gatto, era di stirpe contadina. Questo Cairpre Testa di Gatto si era impadronito del regno d'Irlanda e aveva massacrato la nobiltà d'Irlanda, tranne tre ragazzi che furono custoditi nel ventre delle loro madri, e cioè Corp Ulom, Tibraide Tireach e Feradach Findfeachtnach, i quali vennero condotti in Scozia. Orbene, Cairpre, padre di Morann, aveva un muso di gatto; ogni figlio che gli nasceva era deforme ed egli lo faceva uccidere. Cairpre aveva una moglie illustre, di nobile nascita. Ella gli consigliò di fare il festino di Tara e di annunciarlo agli uomini d'Irlanda, affinché costoro pregassero i loro dèi e a lui fossero concessi dei bei figli. Egli fece il festino e gli uomini di Tara vi rimasero per tre mesi. Digiunarono tutti e, ogni mese, rivolsero una preghiera a Dio affinché al re e a sua moglie nascesse una bella progenie. Questo venne fatto suo malgrado, perché egli era un uomo malvagio. La donna concepì e mise al mondo un figlio. Si sarebbe detto che il bambino fosse soltanto una massa informe da una spalla all'altra: non vi si scorgevano né la bocca né alcuna apertura. La regina disse: "Ho messo al mondo un muto, egli assomiglia all'altro figlio tuo. È una benedizione degli uomini d'Irlanda per te, che sei il loro nemico". "Domani portatelo alla palude per annegarlo", disse Cairpre al suo intendente. Quella notte un uomo del *sid* apparve alla madre e le disse: "Il bambino deve essere condotto al mare e la sua testa deve essere posata sui flutti, finché non sia passata su di lui la nona onda. Il bambino sarà nobile, sarà re. Si chiamerà Morann". Poiché egli era grande e bello.
Ella chiamò l'intendente e gli disse questo. Allora lo condussero al mare e lo posarono sui flutti. Giunse la nona onda. La membrana che gli stava intorno alla testa si divise e formò una collana attorno alle sue due spalle. Egli cantò il canto, dicendo:

"Adorate, uomini,
Dio sopra il mondo magnifico.
[..........]".

Quindi l'intendente non uccise il bambino, ma non osò prenderselo con sé, per paura del re. Allora lo consegnò al vaccaro del re. Andò da lui e spiegò questo al re e alla regina. Il re pensò che il bambino fosse stato ucciso. Il re disse che il tradimento (*main*) veniva da lui, cioè da quel bambino, tanto che per questa ragione Morann è chiamato figlio di Main, e cioè Cairpre Testa di Gatto. Si confezionò una guarnizione d'oro e di argento attorno a quella membrana, talché essa divenne allora la "collana di Morann". Messa al collo di un colpevole, essa lo soffocava. Ma, se la persona era innocente, la collana si allargava intorno a lui fino a terra.
Morann possedeva un'altra collana, cioè un anello simile a un cerchio di legno. Aveva ricevuto questo anello da Ochamon, il buffone del *sid* di Femin: in effetti, egli l'aveva mandato in quel *sid* e quello se ne era ritornato con l'anello. Nel *sid* vide come si faceva a distinguere il vero dal falso. Si metteva la collana intorno alla gamba o alla mano dell'uomo, ed essa si chiudeva fino a tagliargli la gamba o la mano, se l'uomo era colpevole. Tuttavia esso non si chiudeva se l'uomo era innocente.
C'era un'altra collana di Morann; vale a dire, Morann dalle grandi sentenze andò a visitare l'apostolo Paolo. Ne ritornò con un'epistola, che portava intorno al collo. Ma quando Morann fece ritorno alla propria fortezza, dopo aver visto Paolo, gli capitò d'imbattersi in una delle sue serve alla porta della fortezza. Allora ella vide l'epistola attorno al suo collo e gli disse: "Che cos'è quello, Morann?". "In verità", disse Cainin il buffone, "questa sarà la collana di Morann, a partire da oggi fino al giorno del giudizio". Così, dunque, quando Morann pronunciava una sentenza, si metteva l'epistola attorno al collo e non diceva menzogne» [177].

Effettivamente esiste, nello stretto senso etimologico della parola tardo-latina *ordalium*, la «prova giuridica», o, almeno, una prova giuridicamente conclusiva. Ma l'irlandese antico non ha un termine che traduca *ordalium* e l'irlandese moderno *oirdéal* è un prestito dall'inglese [178]. Il titolo *Irish Ordeals* è un'iniziativa di Whitley Stokes e, per designare la prova, l'unica parola gaelica attestata è *fír*, «vero». La nozione in causa è quella del vero e del falso, del giusto e dell'ingiusto e non è esagerato affermare che l'Irlanda è ossessionata dalla necessità del giudizio equanime, conforme al diritto [179]. Enunciata, dunque, la definizione, le modalità d'applicazione, i mezzi usati e la personalità del giustiziere sono un po' troppo meravigliosi per convenire a un'ordalia umana.

Gli altri dati forniti dal testo riguardano più direttamente le concezioni religiose. Ma all'occorrenza si delineano i complessi rapporti — che

interessano in primo luogo il druida — intercorrenti tra la giustizia e la religione:

— Morann nasce da un re usurpatore e malvagio. Nei fatti, Cairpre è l'archetipo del cattivo re, macchiato da una nascita vile, dal fisico laido e deforme, dal regno pieno di ingiustizia, di miseria e di carestia. Per contro, sua madre è nobile, regale, avvenente e buona.
— Al momento della nascita, Morann è un mostro, uno di quei neonati deformi che sono la disperazione della propria madre. Ma è detto anche che egli è grande e bello, qualità che apparentemente contraddicono al suo stato fisico iniziale. D'altra parte, egli, sempre al momento della nascita, non ha né bocca né occhi né orecchi. Quindi è muto, sordo e cieco.

Tuttavia esiste un simbolismo dei contrasti e dei contrari, in base al quale tutte le deformità fisiche diventano altrettante garanzie di bellezza e di forza spirituali: nato da un padre usurpatore e ingiusto (le tare peggiori per un sovrano), Morann sarà un giudice prestigioso, il più giusto, il più sensato, il più saggio, il più eloquente e il più ascoltato. Quantunque il termine non ricorra nel testo, egli sarà un grande druida, tanto più grande in quanto è figlio di un re e di una regina di grande stirpe regale.

Quanto ai mezzi usati per l'ordalia, il testo elenca tre collane, le quali danno adito a tre spiegazioni diverse. L'ultima testimonia un processo di adattamento al cristianesimo cui l'Irlanda ci ha abituato da lunga data: l'apostolo Paolo e la sua epistola costituiscono una giustificazione *a posteriori*, introdotta in aggiunta e superflua. La seconda spiegazione rende conto dell'origine fatata: Morann è anche, essenzialmente, un essere dell'Altro Mondo. La prima spiegazione è la più immediatamente verosimile, poiché si confà meglio al contesto mitico: dà ragione del duplice uso della collana, che si stringe o si allenta. Per concludere, le tre collane sono un unico e medesimo oggetto, inteso come una sorta di gioiello o di talismano magico-giuridico.

E l'ordalia è fuori dell'ordinario poiché si compie su due livelli:

— ***verifica dell'innocenza o della colpevolezza dell'accusato***;
— ***verifica della bontà e della giustizia della sentenza***.

Dal momento che il giudice era sottoposto all'ordalia esattamente tanto, se non di più, quanto lo era il giudicabile, è facile concludere che

l'ordalia irlandese medioevale rispecchia, in origine, l'approssimativo adattamento a concezioni nuove di tecniche religiose estranee al cristianesimo.

Quanto al «Calderone della Verità», esso era

> «un vaso d'argento e d'oro che serviva a distinguere la verità dalla menzogna. Lo si riempiva d'acqua bollente e vi si immergeva la mano dell'accusato. Se costui era colpevole, la mano restava scottata. Se egli era innocente, non sentiva male alcuno. Infatti le tre cose più usate dai pagani sono il calderone della verità, i legni e l'attesa all'altare»[(180)].

La tecnica del «ferro di Luchta» è molto simile:

> «Luchta il druida andò a studiare in Britannia. Laggiù vide una strana cosa che serviva a distinguere la verità dalla menzogna: un pezzo di ferro, che era consacrato dai druidi e messo in un fuoco finché non diventava rosso. Lo si passava sulla palma dell'accusato. Costui, se era colpevole, restava scottato. Altrimenti, il ferro non gli faceva alcun male. Luchta disse ai Britanni: "Noi, gli uomini d'Irlanda, ne avremmo bisogno per distinguere la verità dalla menzogna". Quindi Luchta recò seco questo pezzo di ferro consacrato che, in seguito, servì a discernere il vero dal falso. Per questa ragione gli Irlandesi praticano sempre il giudizio mediante il ferro»[(181)].

L'ordalia mediante il legno o «lancio del legno di Sen, figlio di Aige» è degna di nota e alquanto diversa:

> «Si gettavano in acqua tre pezzi di legno, il legno del signore, il legno dell'*ollamh* e il legno dell'accusato. Se quest'ultimo era colpevole, il suo legno affondava nell'acqua. Se egli era innocente, esso restava a galla»[(182)].

Un'«ordalia» gallica, molto più affine al sorteggio che alla vera e propria ordalia, fa intervenire dei corvi nelle contestazioni giudiziarie:

> «Nei racconti di Artemidoro si trova un fatto ancora più favoloso: la storia dei corvi. Egli narra che in riva all'Oceano esiste un porto detto dei due corvi, dove effettivamente si vedevano due corvi con l'ala destra biancastra. Chi aveva qualche lite, andava colà e posava, su un luogo rialzato, un tavolo, su cui ciascuna delle due parti in causa aveva posto, separatamente, dei dolci. Piombando sui dolci, gli uccelli mangiavano gli uni e disperdevano gli altri. Vinceva la persona i cui dolci erano stati dispersi»[(183)].

Ma in siffatta ordalia bisognerebbe distinguere ciò che è reale da ciò che è mitico. Certamente il mito prevale sulla realtà.

Con Sencha, druida celebre in tutta l'Irlanda, il legno non viene più gettato nell'acqua, ma nel fuoco:

«Il sorteggio di Sencha, figlio di Ailill. Egli gettava due legni nel fuoco: il legno del re e il legno dell'accusato. Se costui era colpevole, il legno si attaccava alla palma della sua mano. Se egli era innocente, il legno cadeva all'istante. Così si faceva e si cantava su di essi l'incantesimo di un poeta»[(184)].

Lo stesso accade con l'ascia di Mochta:

«Era l'ascia di bronzo di Mochta il carpentiere. Egli la metteva in un fuoco di legno di prugnolo ed essa veniva fatta scorrere sulla lingua (dell'accusato). Costui, se aveva mentito, restava scottato; se era innocente, non veniva affatto scottato»[(185)].

Un'altra ordalia si fa con le pietre:

«Si riempiva un bacile di torba, di carbone e di qualsiasi altra cosa nera. Vi si gettavano tre pietre: una pietra bianca, una pietra nera e una pietra screziata. Chi vi introduceva la mano, prendeva la pietra bianca se era sincero. Prendeva la nera se aveva mentito. Prendeva la pietra screziata se era per metà innocente»[(186)].

Ritorniamo all'acqua con l'arcaicissima «attesa all'altare», il cui rituale, malgrado la garanzia mosaica, appare goffamente cristianizzato:

«È una prova che veniva utilizzata allora per distinguere il vero dal falso, e cioè l'attesa all'altare: fare per nove volte il giro dell'altare e poi bere dell'acqua su cui un druida aveva cantato un incantesimo. Chiaro era il segno del suo peccato, se egli era colpevole. Ma l'acqua non gli faceva alcun male, se egli era innocente. Fu Cain Cainbrethach, il pupillo di Fenius Farsaid, il dodicesimo o il ventiduesimo discepolo della scuola fondata da Fenius in Grecia per insegnare i numerosi idiomi delle nazioni del mondo, a portare questa verità dalla nazione d'Israele, quando giunse presso i Tuatha Dé. Aveva appreso la legge di Mosè ed era lui a pronunciare le sentenze in questa scuola dopo che essa fu fondata accogliendo persone provenienti da tutto il mondo. Fu questo medesimo Cain a ordinare la legge delle quattro strade in Irlanda, giacché soltanto due uomini di questa scuola, Amirgin dal Bianco Ginocchio il poeta e Cain il giudice, andarono in Irlanda. Cain restò in Irlanda per nove generazioni a causa della verità delle sue sentenze. Le sentenze della Legge abbondavano in gran copia presso la Fianna e delle sentenze della Legge si avvaleva Cormac»[(187)].

Ma, dopo la collana di Morann, l'ordalia più importante è, incontestabilmente, quella della coppa. A tale riguardo, disponiamo di due testi:

a) ***il vaso di Badurnn***:

«Badurnn era il nome di un re. Sua moglie andò alla fonte e colà vide due donne dei *sidhe*. Tra esse c'era una catena di bronzo. Quando la scorsero, le donne del *sidh* andarono sotto la fonte. Ella le seguì sotto la fonte e vide una meravigliosa verità nel *sidh*, un vaso di cristallo. Se un uomo diceva tre parole menzognere sopra il vaso, questo si rompeva in tre nella sua mano. Se un uomo diceva tre parole veritiere esso si ricomponeva nuovamente. Allora la moglie di Badurnn chiese quel vaso agli abitanti del *sidh*. Glielo dettero, tanto che era quel vaso a distinguere il vero dal falso alla corte di Badurnn» [188].

b) ***la coppa di Cormac***: al re Cormac, invitato a un banchetto durante il suo soggiorno presso Manannan, signore dell'Altro Mondo, viene presentata una coppa meravigliosa:

«Il maiale fu diviso in porzioni per loro e a Cormac venne servita la sua porzione. "Non ho mai pranzato", disse Cormac, "senza avere cinquanta uomini accanto a me". Il guerriero (Manannan) cantò un ritornello e lo fece addormentare. Poi egli si svegliò e si vide accanto cinquanta guerrieri, suo figlio, sua moglie e sua figlia. Allora il suo animo si rinfrancò. Venne servito loro da bere e da mangiare e furono allegri e gioiosi. Una coppa d'oro fu messa in mano al guerriero. La coppa suscitò la meraviglia di Cormac, per il numero delle sue forme e per la stranezza della sua arte. "C'è qualcosa di più strano ancora", disse il guerriero. "Se vengono pronunciate tre parole menzognere su di essa, la coppa si romperà in tre. Se vengono dette tre parole veritiere, essa si ricompone com'era prima". Il guerriero disse tre parole menzognere ed essa si ruppe in tre. "Conviene dire la verità", disse il guerriero, "affinché la coppa sia intera. In coscienza io dico a te, Cormac", egli disse, "che tua moglie e tua figlia non hanno visto il volto di un uomo da quando sono state condotte via da Tara fino a oggi e che tuo figlio non ha visto il volto di una donna". E dopo queste parole la coppa ritornò intera» [189].

Non è proficuo insistere ulteriormente sul carattere meramente esteriore dell'adattamento al cristianesimo impresso dai trascrittori medioevali a testi di cui essi non erano in grado di discernere l'arcaicità. Nei fatti, i testi tirano in ballo personaggi mitici o primordiali, Morann, Sencha, Cain Cainbrethach, Cormac, le cui funzioni sono notevoli, poiché si suddividono secondo i tre livelli dell'ideologia tripartita:

1. ***sacerdozio*** : cinque druidi;
2. ***guerra*** : due re;
3. ***produzione*** : un artigiano (non privo d'interesse, per via della sua ascia di bronzo).

Agli elementi, quali acqua, fuoco e terra (qualsiasi sostanza nera), si aggiungono dei talismani, rispettivamente:

— ***la collana guarnita d'oro e d'argento***,
— ***il calderone o la coppa di cristallo***,
— ***il pezzo di ferro o l'ascia di bronzo***,
— ***il legno***,
— ***la pietra***.

Ma le parti del corpo sottoposte all'ordalia sono assai limitate:

— ***la mano***,
— ***la lingua***.

Forse ciò si deve al fatto che la mano agisce male e che la lingua proferisce menzogne, essendo la falsità la cosa che l'Irlanda antica aborre più di ogni altra al mondo. Soltanto la collana di Morann si avvinghia al collo e alla gamba. In ogni modo, il racconto delle *Avventure di Cormac* fa un'importante precisazione sulla coppa della sovranità: essa non solo procura l'ebbrezza del potere, ma fornisce anche il mezzo sicuro per amministrare correttamente la giustizia. Proprio perché disponeva di siffatta coppa divina (all'occorrenza Manannan svolge il ruolo di Lug), Cormac è stato un grande sovrano e un grande giudice. La sua unica iniquità, causata dall'eccessiva cavillosità, sarà la spedizione contro il Munster, narrata dall'*Assedio di Druim Damhghaire*. Ma anche in questo caso si tratta, seppure con un pretesto specioso, del tributo dovuto al regno di Tara!

Di per sé, per quanto lacunose o imperfette esse siano, tali ordalie costituiscono già elementi precisi di rituali in un campo su cui siamo poco informati. Quanto meno, esse provano che sono esistiti, come a Roma o in India, rituali minuziosamente stabiliti e regolati. Anche i talismani sono troppo antichi per non risalire al più primitivo sostrato indoeuropeo(190). Il particolare dei nove giri da compiere attorno all'altare prima di bere l'acqua incantata dal druida non ha alcuna attinenza con la Bibbia e non può essere stato inventato.

L'ordalia scandalizza le nostre coscienze moderne per il suo aspetto arbitrario, che lascia al caso una grave decisione giudiziaria. Ma questo punto di vista morale non ha valore nella storia religiosa, giacché l'immanenza della giustizia divina, quale la dovevano intendere i druidi, esclude ogni casualità: ***il sorteggio è la negazione assoluta del caso.***

Dunque, dobbiamo constatare che l'ordalia celtica consiste nell'applicare alla giustizia, come ultima risorsa e al di fuori di qualsiasi intervento umano, la magia divinatoria e, nel contempo, la potenza divina: ciò esclude qualsiasi errore nonché qualsiasi casualità: ***il destino degli uomini concerne soltanto gli dèi.***

Un particolare rivelatore, il quale è esattamente il contrario dell'ordalia perché non riflette la ricerca della verità, è l'aneddoto raccontato da Tito Livio e citato da d'Arbois de Jubainville(191) circa il duello giudiziario svoltosi tra due giovani principi celtiberi, Corbis e Orsua, alla fine del III secolo a.C.: costoro brigavano per ottenere la successione al trono dei loro padri i quali, essendo fratelli, avevano regnato per ordine di primogenitura. I due contendenti, rifiutando qualsiasi arbitrato, affidano al dio della guerra il compito di decidere in favore di uno di loro(192). Indubbiamente il dio deciderà, poiché il più forte o il più esperto, se non il favorito degli dèi, ucciderà il suo rivale con la spada e salirà, da solo, al trono. Ma è una prova di forza, non un giudizio. È un fatto totalmente estraneo all'intervento di un druida, il quale, anzi, avrebbe potuto esigere l'annullamento o l'interruzione del duello fratricida prima d'imporre la propria decisione, conforme al diritto e all'equità.

6. La siepe del druida. La «devotio»

Capitava che un druida costruisse, con una magia spesso più malefica che benefica, una siepe invalicabile:

> «È Fraechan, figlio di Tennissan, colui che fece la siepe del druida per Diarmait ed è Tuathan, figlio di Diman, colui che pose la siepe del druida»(193).

E l'esercito di Diarmait venne sconfitto dopo la demolizione della siepe magica(194).

Il racconto intitolato *Aided Dhiarmada* o *La Morte di Dermot* è più esplicito. Allo scontro bellico si accompagna anche una battaglia di magia tra il druida e il grande san Columba. Fatta una vittima, la magia del druida perde ogni efficacia:

TABELLA RIASSUMENTE LE ORDALIE IRLANDESI

PERSONAGGIO	FUNZIONE	TALISMANO	MODALITÀ D'USO
Morann	1. giudice	collana guarnita d'oro e d'argento,	stringe il collo o la gamba del colpevole.
Morann	1. giudice	calderone della verità,	contiene acqua bollente in cui l'accusato immerge la mano.
Luchta	1. druida	pezzo di ferro consacrato (di origine britannica),	arroventato al fuoco, viene fatto passare sulla mano.
Sen	1. dottore (*ollamh*)	tre pezzi di legno: legno del re legno dell'*ollamh* legno dell'accusato,	i tre pezzi vengono gettati in acqua: il legno del colpevole affonda, quello dell'innocente galleggia.
Sencha	1. druida	due pezzi di legno: — legno del re, — legno dell'accusato,	i due pezzi sono fatti passare sul fuoco, indi applicati alla mano: in caso di colpevolezza, il legno si attacca alla palma della mano; in caso d'innocenza, cade.
Mochta	3. carpentiere	ascia di bronzo,	arroventata al fuoco e fatta scorrere sulla lingua dell'accusato; in caso di colpevolezza si produce una scottatura.
Mochta	3. carpentiere	pietre: bianca, nera, screziata,	messe in una sostanza nera (torba o carbone): l'innocente sceglie la pietra bianca, il colpevole la pietra nera, il semi-innocente la pietra screziata.
Cain Cainbrethach	1. giudice (druida primordiale)	altare (molto probabilmente di pietra),	l'accusato fa nove giri intorno a esso e beve acqua incantata da un druida: in caso di innocenza, l'acqua non arreca alcun male.
Badurnn	2. re	coppa di cristallo proveniente dall'Altro Mondo,	la coppa si rompe in tre se c'è menzogna. Una testimonianza veritiera fa sì che i tre pezzi si ricompongano nel loro stato originario.
Cormac	2. re	coppa d'oro e d'argento data da Manannan,	,,

> «Fraechan, figlio di Tenesan, druida di Diarmaid, fece la siepe del druida tra i due eserciti. Allora Colum Cille disse [...]. Tuatan, figlio di Diman, figlio di Saran, figlio di Cormac, figlio di Eogan, figlio di Neill, si aggrappò alla barriera e la oltrepassò con un balzo. Fu l'unico, tra gli uomini di Colum Cille, a perire. Dopo di che Diarmaid venne sconfitto»(195).

Ignoriamo in che cosa consistesse questa «siepe del druida», che sembra essere stata un ostacolo più magico che materiale. *A priori*, parlando di druidi, gli agiografi irlandesi, penosamente privi di martiri locali, si comportano alla stregua di tutti gli agiografi d'Europa impegnati a descrivere il paganesimo: attribuiscono ai sacerdoti della religione preesistente uno straordinario potere magico e soprannaturale, non fosse altro che per far risaltare meglio la potenza o la santità del pio personaggio di cui essi vantano i meriti. È un procedimento costante e pertanto in un'opera riguardante i druidi utilizzeremo soprattutto l'agiografia per dimostrare la persistenza, nella mentalità irlandese (e, in generale, celtica) di concetti e di usi che non trovano spiegazione all'interno del cristianesimo: un favore prezioso, questo, che gli agiografi insulari non pensavano di farci.

Capitava anche, almeno nei racconti, che un druida accettasse di metamorfosarsi in una mucca. Se l'animale così ottenuto veniva sacrificato dal nemico, la vittoria andava alla fazione del druida che si era sacrificato(196). Tale metamorfosi volontaria, a fini bellici, è, dal punto di vista religioso, una *devotio*. Purtroppo non ne conosciamo il rituale. Tuttavia constatiamo che una cosa è certa: la *devotio* celtica è compiuta da un druida e non, come avviene per la *devotio* latina, da un militare. Con ogni evidenza, essa è altresì, allo stato attuale delle ricerche, più mitica che reale.

7. *Irlandese «cetal», gallico «cantalon»*

La forma esteriore, vieta, quasi meccanica, di queste varie pratiche non deve farne disconoscere il fondamento intellettuale e religioso. I giuristi che hanno accordato al *file*, nel *Senchus Mor*, il rango di re o di vescovo non si sono sbagliati al riguardo: spesso tutte queste formule sono primitive o apparentemente ingenue soltanto perché la tradizione è mutila e rudimentale. Esse rispecchiano l'enorme preminenza, il primato assoluto della classe sacerdotale nella gerarchia sociale e, sostanzialmente, rendono conto del rigoroso rispetto della tradizione orale. L'uso

della scrittura ogamica costituisce un'eccezione, sempre richiesta da circostanze tanto rare quanto precise. Tutti gli incantesimi, tutte le satire, molte predizioni venivano cantati: si dice *cetal, airchetal, forchetal, dichetal*, con o senza prefissi accrescitivi, per designare l'incantesimo e molto spesso il *file* ha un nome connesso con il canto: *cainte* «satireggiatore» (197). Il bretone — lingua popolare quante altre mai, non essendo più impegnata a trasmettere alcuna tradizione a partire dall'alto Medio Evo, e, a maggior ragione, quasi interamente priva di reminiscenze religiose precristiane (salvo qualche precisa traccia nel folklore) — ha conservato ancora, per indicare la «lezione», la parola derivata dal tema arcaico **kantalon: kentel*, mentre il latino, con *lectio* (francese *leçon*, italiano *lettura, lezione*), fa riferimento al testo scritto e letto: *Iccavos Oppianicnos ieuru Brigindonae cantalon* «Iccavos, figlio di Oppianos, ha fatto un *cantalon* per Brigit», dice l'iscrizione gallica di Autey (Côte-d'Or). È stato dimostrato che tale *cantalon* non indica, etimologicamente, un pilastro, come aveva pensato Vendryes, ma piuttosto, in senso lato, la stele commemorativa di una cerimonia nel corso della quale era stato cantato un inno (198).

8. Il druida ai funerali

Forse il *cantalon* gallico è connesso anche con il lamento funebre effuso dal *file*, a nome di tutti, alle esequie di un eroe e ripetuto, nell'ambito di un culto accuratamente regolamentato, a ogni anniversario. Citeremo qui, commovente e tragica, la lamentazione funebre dei tre figli di Tuireann, cantata dal loro stesso padre dopo la letale ricerca degli oggetti meravigliosi pretesi da Lug:

> «Udito ciò, Brian partì per il luogo dove stavano i suoi due fratelli e andò a stendersi tra di loro. La sua anima lo abbandonò, e così quelle dei suoi due fratelli. Tuireann fece questo canto ai suoi figlioli:
>
> "Il mio cuore è oppresso a causa vostra,
> o tre splendidi eroi che avete ingaggiato grandi battaglie.
> Dopo le vostre movenze, dopo i vostri giochi,
> sarebbe meglio per me che voi viveste.
>
> Materia di due re su Banba,
> Iuchar e Iucharba,
> Brian che ha conquistato la Grecia,
> il peggio è che non hanno pari tra i vivi.

Io sono Tuireann, senza forza
sulle vostre tombe, ardenti guerrieri;
finché dei battelli vivranno sul mare
io non comporrò più né poema né canto"»[199].

Non viene detto che Tuireann è un druida. Ma i suoi tre figli defunti sono tre dèi primordiali ed egli stesso è un progenitore mitico.

Druidi non sono menzionati nemmeno quando muore Conle, figlio di Cuchulainn, ma va da sé che costoro partecipassero e il cerimoniale, nonostante la brevità della descrizione, è senza lacune:

«In seguito si fecero il lamento funebre, la tomba e la stele e fino al termine di un periodo di tre giorni non venne lasciato alcun vitello alle mucche dell'Ulster»[200].

I giochi funebri sono parte integrante delle esequie, certo sotto la direzione e il controllo dei druidi:

«E fu seppellito il figlio del re dell'Ulster, fu scavata la sua tomba, fu alzata la stele sul suo sepolcro e le Fianna d'Irlanda fecero i giochi funebri in suo onore»[201].

Il poema ossianico commemorante la morte di Cairpre, re d'Irlanda intorno al III secolo d.C., non tralascia di ricordare l'*ogam* che custodisce la memoria dell'eroe morto:

«L'*ogam* che è inciso sulla pietra, gli eroi feriti a morte caddero tutti intorno a esso. Se Fiann il combattente è vivo, il ricordo dell'*ogam* vivrà a lungo»[202].

Il druida curava personalmente questi funerali. Allorché venne sepolto il re del Munster Mog Neid, ucciso in un infausto combattimento contro il suo sovrano, il re supremo Conn Cetchathach, il druida del defunto si occupa di tutto:

«Il druida giunse nel luogo dove stava Conn per domandargli il permesso di scavare la tomba di Mog Neid. Ottenne tale permesso da Conn. Andò dove si trovava il corpo di Mog Neid e prese a lamentarsi del male che era stato fatto a quest'ultimo. Disse che Conn sapeva combattere contro i nobili del Munster in quella pianura. È la ragione per cui lo chiamano Magh Tualang. E Dergdamsa il druida fece una tomba per Mog Neid: lo seppellì con le sue armi, con la sua picca, con la sua mazza e con il suo elmo»[203].

Un'altra versione aggiunge i versi seguenti, messi in bocca al druida:

«La tomba di Mog Neid è nella pianura di Tualang,
con la sua picca in spalla,
con la sua mazza che colpiva rapida,
con il suo elmo, con la sua spada»[(204)].

Perfino nella morte il druida e il re restano solidali.

Leggendo questa breve descrizione dei funerali di Mog Neid, si potrebbe anche credere che il testo, in prosa o in versi, enumeri il contenuto essenziale di una sepoltura gallica dell'epoca di La Tène. Ricorderemo quanto ha scritto Cesare (*BGall.* VI, 19):

«I funerali sono, per quel che la civiltà dei Galli permette, veramente lussuosi: vien gettato sul rogo tutto ciò che era caro al vivo, anche gli animali; poco tempo fa anche i servi e i clienti cui era particolarmente affezionato venivano bruciati assieme al cadavere, dopo la celebrazione dei riti».

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978[2], p. 229)

Cesare rievoca un rituale d'incinerazione. Ma l'inumazione esisteva anche in Gallia e dubitiamo che i due tipi di sepoltura siano la prova di una diversità culturale o che rivestano un significato etnico. I testi insulari, insomma, tramandano soltanto descrizioni di funerali regali o principeschi; certo le esequie in uso presso il popolo erano più modeste.

Un passo unico, relativo alle esequie prestabilite per il fratello di un re supremo di Tara, contiene una prescrizione formale assai affine ai dati riguardanti la Gallia:

— ***l'abbattimento del bestiame del defunto***:

«Venne condotto da lui Fachtna, il medico di Eochaid, affinché lo esaminasse quando egli pensava di morire. Il medico gli disse: "Tu hai uno dei due mali di cui l'uomo muore senza che il medico possa guarirlo: il male d'amore e il male di gelosia". Ailill non glielo confessò perché si vergognava. Ailill morente fu lasciato a Fremainn Tethba e Eochaid partì per compiere un giro dell'Irlanda. Assieme ad Ailill fu lasciata Étain, affinché ella gli tributasse gli estremi onori, cioè affinché gli fosse scavata la tomba, gli fosse fatto il lamento, fosse abbattuto il suo bestiame»[(205)].

Queste consuetudini o usanze funerarie sono persistite molto a lungo. La storia che riferisce la morte dei figli di Lir, morti in odor di santità — e, ciò che più conta, sotto la protezione di un diretto discepolo di

san Patrizio — li fa ancora beneficiare del vecchio, arcaico cerimoniale delle esequie pagane, senza che essi, con ciò, perdano la benché minima parte di paradiso:

> «Venne eretta la loro stele sulla loro tomba, i loro nomi furono scritti in *ogam* e vennero fatti i giochi funebri in loro onore. Le loro anime raggiunsero il cielo»[206].

Nemmeno l'ultima frase costituisce un'insolita novità nell'Irlanda dell'alto Medio Evo: i Gaeli, come tutti i Celti, si preoccupano di due cose, vale a dire di assicurare al trapassato la beatitudine nell'Altro Mondo e di perpetuare il ricordo del suo nome sulla terra, laddove il suo corpo ha ricevuto onorevole sepoltura. In tal modo si evita al defunto quella seconda e terribile morte che è l'oblio. Ecco quello che canta il *file* Cinaed hUa Artacain, morto nel 975, il quale ai suoi tempi fu il poeta ufficiale dell'Irlanda settentrionale:

> «I campioni che stavano a Emain,
> a Rathcroghan, a Tara,
> a Luachair celebrata dagli eroi,
> ad Allen, nell'occidente del Munster.
>
> Essi non sono più, ciò che è morto non esiste;
> benché numerose siano le loro morti,
> le loro storie sopravvivono dopo di loro,
> se la gente non è pazza, non le nasconderà».

Segue una quarantina di strofe che riferiscono brevemente il nome e la circostanza della morte di altrettanti eroi dell'epopea. Ne citeremo, a titolo di esempio, le prime due:

> «Fergus, figlio di Leite, fu un eroe,
> andò contro il mostro,
> era una folle impresa,
> tanto che morirono entrambi.
>
> Il figlio di Ness, il re, morì
> sul fianco del Letir Lamraige.
> La montagna di Slea graziosamente lo nascose,
> così come Fachtna, figlio di Sencha»[207].

Assieme alla pratica dei duelli, l'usanza generalizzata dei giochi funebri celebrati sia in occasione dei funerali sia per commemorare la morte

dell'eroe spiega perché l'istituzione, a opera dei Romani, dei combattimenti di gladiatori abbia incontrato così grande favore presso il pubblico gallico. D'Arbois de Jubainville, in un articolo importante e dimenticato, ha segnalato l'episodio dei Celtiberi, recenti alleati di Roma, i quali nel 206 a.C. forniscono gratuitamente a Scipione, installatosi a Cartagena, tutti i combattenti necessari a celebrare giochi funebri in onore di suo padre[208]. La gratuità è un fattore secondario rispetto all'importanza del fatto religioso quale esso viene descritto. Il nome degli *andabata* o «gladiatori ciechi» conferma, all'occorrenza, tale importanza[209]. Va da sé, altresì, che i giochi funebri erano riservati a personaggi eminenti, giacché facevano trapassare nell'Altro Mondo tutti o parte dei duellanti, i quali avevano così l'onore (e ciò spiega la 'gratuità' così apprezzata dai Romani!) di accompagnare o di raggiungere il defunto. Quindi siamo vicinissimi ai sacrifici umani.

Prima dell'inumazione il corpo veniva lavato in un corso d'acqua: gesto rituale, questo, poiché la parola che lo designa, *fothrucad*[210], era usata tanto per il bagno curativo quanto per la lustrazione del cadavere. Poi, compiuta l'inumazione, avevano successivamente luogo il lamento e, improvvisato o cantato da un druida, l'elogio del defunto. Ultimo veniva il più significativo tra i riti funebri, costituito dai *cluithi cainteach* o «giochi funebri» che, all'occasione, erano seguiti da incombenze più gravi e meno piacevoli:

> «Raggiunto il luogo detto Forrach, a Ui Mac Cnais, nel Mide, Fiachra morì per le sue ferite. Fu scavata la sua tomba, fu sistemata la sua pietra, furono celebrati i giochi funebri in suo onore e il suo nome fu scritto in *ogam*. Gli ostaggi che egli aveva condotto dal sud vennero sepolti vivi intorno alla tomba, affinché gli uomini del Munster ne portassero l'onta per sempre e fossero sconfitti. Ecco quello che diceva ogni uomo: *och, och*, quando lo seppellivano vivo: "È *foruch* (?) che si siano scavate queste tombe", dicevano tutti. "E allora che *Forrach* sia il loro nome", disse il druida»[211].

Il principio su cui si basavano queste crudeli esecuzioni era semplice: non si trattava propriamente di una condanna: si consegnava l'uomo alla terra, non per castigarlo — d'altronde la nozione di castigo è estranea alla religione celtica — ma al solo scopo di ristabilire l'equilibrio mistico: «Se non si ricambia la vita di un uomo con la vita di un uomo, non si possono placare gli dèi immortali», asserisce Cesare (*BGall.* VI, 16). Gli ostaggi appartengono al defunto: alla stregua dei clienti o degli

schiavi, essi non possono prolungare la propria vita oltre la sua, mentre la loro morte, dal momento che essi sono membri di una nazione nemica, compensa la morte del re scomparso. Si comprende quale necessità obbligasse il druida a intervenire in cerimonie siffatte: signore degli elementi e, a un tempo, del sacrificio, egli era l'intermediario indispensabile dei rapporti tra gli dèi e gli uomini rappresentati dal personaggio più eminente tra loro, il re. L'usanza dei sacrifici funebri può sembrare efferata: non è una prerogativa esclusivamente celtica ed è ben noto in che cosa consistessero i giochi circensi a Roma. D'Arbois de Jubainville segnala, in un breve commento, che secondo l'*Iliade* ai funerali di Patroclo «vennero immolati animali e uomini, i cui cadaveri furono accatastati sul rogo»[212]. Qual era la realtà greca arcaica?

Le esequie non hanno attinenza con la divinazione e, certo, il druida non fa un incantesimo sul defunto. Ma la sua partecipazione ai funerali è indispensabile affinché il morto trapassi felicemente nell'Altro Mondo e affinché il mondo dei vivi si liberi dei postumi, talora spiacevoli, del suo decesso. Quindi tutte le azioni del druida rientrano nel medesimo campo di applicazione di tecniche volte a mantenere l'ordine cosmico sotto la tutela dell'autorità spirituale. Quando scrittori antichi riferiscono l'indifferenza dei Celti circa la sorte dei corpi dei guerrieri periti in battaglia (Silio Italico III, 342-343 riguardo ai Celtiberi; Pausania X, 21, 6 sui Galati che attaccarono Delfi), ciò avviene perché essi non sanno spiegare il fatto o perché ne omettono una parte importante.

Infatti proprio il ruolo d'intermediario tra gli dèi e il re spiega nella sua interezza la funzione politica del druida e determina l'intervento di quest'ultimo in tutte le circostanze rimarchevoli dell'esistenza umana, dal suo inizio alla sua fine. Nei casi gravi l'intero corpo sacerdotale interviene a salvaguardare gli interessi pericolanti dell'autorità spirituale e del potere temporale:

> «Allora (Carman e i suoi figli) andarono in Irlanda per arrecare danni ai Tuatha Dé Danann e per distruggere il grano di quell'isola. Ciò parve male ai Tuatha Dé Danann. Ai, figlio di Ollam, tra i loro poeti, Cridenbel, tra i loro satireggiatori, Lug Laebach, tra i loro druidi, e Bé Cuille, tra le loro streghe, andarono a cantare contro di loro; non li lasciarono finché non respinsero i tre uomini in mare. Costoro lasciarono in ostaggio Carman, loro madre, e consegnarono i sette oggetti in loro possesso come garanzia che non sarebbero ritornati in Irlanda per tutto il tempo che il mare l'avrebbe circondata»[213].

L'intervento del druida concorda sempre con gli interessi del re, persino quando esso consiste in una predizione volta talora ad annunciare o a minacciare morte imminente. L'unica disputa tra un druida e un re a noi nota è quella intercorsa tra il *file* Forgoll e il re Mongan riguardo a un particolare narrativo contestato dal re. Per quello che al giorno d'oggi sembrerebbe un peccatuccio, indegno persino di una disputa, il re riesce a stento a evitare di perdere il proprio regno, la propria moglie e la propria libertà[(214)]. E quando, secondo quanto narra *L'Assedio di Druim Damhghaire* , il grande re Cormac, impegolatosi per sordide ragioni finanziarie in una spedizione ingiusta, tenta di punire, in malafede e a tradimento, dei druidi che lealmente lo avvertono della catastrofe cui sta andando incontro, egli fallisce miseramente e ha innumerevoli occasioni di pentirsi del suo gesto[(215)].

V. La predizione e la satira

1. Scienza e predizione

Abbiamo visto che lo studio delle tecniche rituali e magiche dei druidi si risolve, in breve, nell'esame delle varie applicazioni concrete dell'efficacia delle loro parole. Il druida interpreta il segno o, all'occorrenza, lo crea unicamente con la forza della propria magia verbale, incantatoria e divinatoria. Spesso il fatto accade non in virtù di una concatenazione di cause fortuite, ma perché la parola o la predizione del druida hanno determinato, a breve o a lungo termine, le condizioni necessarie alla sua attuazione. Quindi la predizione letteralmente obbliga l'avvenimento a verificarsi. Vista in tale prospettiva, essa è a un tempo una tecnica e la conseguenza di un sapere, di una conoscenza, di facoltà che estendono i loro effetti a tutti i campi dell'esistenza umana, compresa l'esistenza postuma. In altre parole, l'unica giustificazione della preminenza di tutta la classe sacerdotale ristà nella sua scienza, unita alla pratica del sacrificio. Ma tale scienza basta a se stessa e satura tutti i campi della conoscenza e dell'atto religioso, ivi compreso il sacrificio. È notevole che, sui quattordici «ruscelli» di cui essa si compone secondo il *Libro di Leinster* — il sacrificio è omesso per via della conversione al cristianesimo —, tre sono incantesimi divinatori:

«Onestà e dignità,
lavoro comune e genealogia,
imbas forosnai e *dichetal*,
anamain e giudizio,
teinm laegda e oceano di canto,
purezza di mano e di matrimonio,
purezza delle labbra e dello studio»[(216)].

Nel contesto dei rapporti tra il druida e il re era inevitabile che la predizione servisse alla politica, intendendo quest'ultima parola — com'è logico — nel senso etimologico di «governo della città» e non nel senso moderno designante i giochi parlamentari. Il druida non si arrogava il titolo e la funzione del re, ma controllava che le parole e le azioni religiose di quest'ultimo fossero conformi alla tradizione, quando addirittura non le ispirava, e ciò era molto spesso inevitabile. Un esempio chiaro e tardivo — e tanto più interessante proprio in quanto tardivo nella cronologia degli eventi celtici continentali — della perennità di tale concezione è dato dal fatto che i druidi della Gallia, non ancora ridotti a completo silenzio dagli editti contro i *mathematici* (se mai gli editti hanno qualcosa a che vedere con la loro effettiva scomparsa), si sono impicciati di politica durante l'occupazione romana. Nel primo secolo d.C., così torbido a Roma, in occasione dell'incendio che devastò la città durante il regno di Nerone, essi predissero, sbagliando soltanto di quattro secoli, la fine dell'Impero romano. L'informazione deve essere attendibile, perché viene da Tacito (*Hist.* IV, 54, 2):

«Roma era stata presa un tempo dai Galli, ma l'impero aveva resistito, essendo rimasto intatto il tempio di Giove: ora quel fuoco era stato il segno dell'ira divina e una vana superstizione faceva presagire ai Druidi che la sovranità sul mondo intero dovesse passare ai popoli transalpini».

(Traduz. it. di A. ARICI, in TACITO, *Storie. Dialogo degli Oratori. Germania. Agricola*, Utet, Torino, 1970², p. 449)

In Irlanda la predizione è un'usanza comunissima. Essa si esplica tanto nel governo degli stati quanto nei loro tumultuosi rapporti reciproci. Dono divino, essa importa soprattutto prima di una guerra; abbiamo l'esempio, all'inizio della *Tain Bo Cualnge*, della regina Medb, sovrana del Connaught, che interroga instancabilmente la profetessa Fedelm (v. *supra*, pp. 220-221). Ma in precedenza Medb era andata, in privato, a interrogare il druida:

«Quando Medb arrivò nel luogo dove stava il druida, gli chiese sapere e predizione. "Oggi moltissimi uomini si separano da quelli che amano e dai loro amici", disse Medb, "dal loro territorio e dalla loro nazione, dal loro padre e dalla loro madre e, se non ritorneranno tutti sani e salvi, lanceranno le loro maledizioni e i loro lamenti su di me. Tuttavia tra chi parte e chi resta non c'è persona che ci sia più cara di noi stessi; facci sapere se noi ritorneremo oppure no". E il druida rispose: "Anche se altri non ritorneranno, tu ritornerai"»[(217)].

In questo caso la domanda e la risposta rappresentano l'applicazione politica, a fini egoisticamente personali, di una facoltà religiosa. Tuttavia, essendo infauste le previsioni, i druidi trattengono l'esercito d'Irlanda per quindici giorni prima di autorizzarne la partenza, secondo la versione della *Tain Bo Cualnge* fornita dal *Lebor na hUidre*:

«Allora le quattro province d'Irlanda furono riunite a Cruachan Ai. I loro indovini e i loro druidi non permisero loro di partire per quindici giorni, in attesa di un segno propizio. Allora Medb disse al suo auriga in quale giorno sarebbero partiti. "Ciascuno di coloro che oggi si separano dai propri cari getterà su di me una maledizione, poiché sono stata io a riunire questa spedizione". "Allora aspetta", disse l'auriga, "che io giri il carro a destra, affinché la forza del segno ci raggiunga e noi ritorniamo da questa spedizione"»[(218)].

Tale è la forza della predizione, che il druida, una volta formulatala, non è in grado di cambiare il corso del destino segnato da essa. È quanto sapeva il giovane Setanta il quale, a soli cinque anni, prima di chiamarsi Cuchulainn, aveva udito il druida Cathbad annunciare, rispondendo a un discepolo, il segno del giorno, e cioè che chiunque avesse imbracciato le armi quel giorno avrebbe avuto vita gloriosa e breve. Subito Cuchulainn era andato a chiedere armi e carro al re Conchobar e Cathbad, dapprima, se ne era risentito moltissimo. Ma, poiché Cuchulainn non aveva mentito, dovette rassegnarsi all'inevitabile:

«"In verità, queste armi sono buone", disse il ragazzino, "e sono quanto fa per me. Felice il paese cui appartengono le armi e l'equipaggiamento, felice il paese da cui proviene". Ed ecco che Cathbad il druida entrò sotto la tenda e disse: "Sono queste le armi che ha ricevuto quello là?". "Questo è certo, in verità", disse Conchobar. "Io non desideravo che il figlio di tua madre le prendesse oggi", disse Cathbad. "Che cosa vuol dire questo? Non sei stato tu a insegnarlo?", disse Conchobar. "Non io, davvero", disse Cathbad. "Che cosa ti prende, diavolo di un nano?", disse Conchobar, "allora tu ci hai rifilato una menzogna?". "Suvvia, non inquietarti o padre mio,

Conchobar", disse il ragazzino, "infatti è stato proprio lui a insegnarmelo, poiché un discepolo ha chiesto qual era il segno del giorno ed egli ha detto che un ragazzino che avesse imbracciato le armi proprio oggi sarebbe stato splendido e famoso, ma che la sua vita sarebbe stata breve e non sarebbe durata a lungo". "Questo mi sembra vero", disse Cathbad, "tu sarai splendido, tu sarai famoso, la tua vita sarà breve e di corta durata". "Grande è la fama anche se io restassi al mondo soltanto un unico giorno e un'unica notte, purché le mie storie e i miei viaggi restino dopo di me". "Ebbene, ragazzino, sali su questo carro, poiché ciò ti spetta secondo il medesimo segno"»[(219)].

Cathbad il druida predice a sua moglie Ness che suo figlio Conchobar sarà re dell'Ulster, ma a una condizione:

«"Se tu potessi far sì, donna", disse Cathbad, "che il bambino che ti sta in grembo non nasca prima di domani mattina, egli sarebbe re dell'Ulster e di tutta l'Irlanda e il suo nome vivrebbe in eterno"»[(220)].

Ma prima della predizione di Cathbad a Ness ce n'era stata un'altra, i cui autori non sono nominati, che prevedeva il sincronismo della nascita di Conchobar con quella del Cristo:

«Bella fu, invero, la dignità che nacque con lui, e cioè Conchobar. Ciò si confaceva a quell'epoca, poiché egli nacque nel momento in cui nacque Cristo. Sette indovini avevano predetto, sette anni prima della sua nascita, che ci sarebbe stata una nascita illustre contemporaneamente alla nascita del Cristo sulla pietra dove nacque Conchobar e che il suo nome sarebbe stato illustre in Irlanda»[(221)].

È opportuno ricordare anche la relazione circostanziata, tramandata ne *La Battaglia di Mag Mucrima*, della nascita del grande re d'Irlanda Fiacha Muillethan («dalla testa larga»). Si vedrà perché tale re, nato da un re e dalla figlia di un druida, ha questo soprannome: il druida ha chiesto a sua figlia, affinché il bambino sia il capostipite di una lunga e illustre schiatta regale, che il parto abbia luogo un giorno più tardi rispetto a quello prestabilito dalla natura. Questa figlia di druida fa, d'altronde, da auriga a suo padre, esattamente come Dechtire, sorella del re dell'Ulster Conchobar, fa da auriga a suo fratello. Inoltre il druida è cieco: un fatto, questo, che rende la sua veggenza particolarmente acuta:

«Il giorno precedente la battaglia, Eogan andò da Dil, figlio di Maccu Crecga di Ossory. Egli abitava a Druim Dil. Era druida e cieco. "Vieni con me", disse Eogan, "a satireggiare gli uomini e a incantarli".

“Va bene”, egli disse. “Verrò con te, padre caro”, disse sua figlia. Allora ella era nubile ed era Moncha, figlia di Dil. Sua figlia gli faceva da auriga.
Allora raggiunsero Mag Cliach. Tuttavia il druida capiva dalle parole di Eogan che costui era perduto. “Ebbene, Eogan”, disse il druida, “lasci una discendenza?”. “Non tanta”, disse Eogan. “Ebbene, figlia mia”, disse Dil, “dormi con Eogan per sapere se la sovranità del Munster discenderà per sempre da me”.
Si prepara un letto per la coppia. La discendenza generata là fu buona, e cioè Fiacha Muillethan, figlio di Eogan. Questo Fiacha aveva anche il soprannome *Fer Da Liach* («l'uomo dai due crucci»), vale a dire che suo padre morì il giorno successivo a quello in cui egli fu concepito e che sua madre morì il giorno in cui egli nacque. È la ragione per cui egli è chiamato Fer Da Liach.
Egli fu chiamato Fiacha Muillethan («dalla testa larga») per questa ragione: le doglie del parto colsero Moncha, figlia di Dil, al guado di Nemthiu sul fiume Suir. “È un male che tu non partorisca domani mattina”, disse suo padre. “Se così fosse”, disse il druida, “la sua discendenza vivrebbe in Irlanda per sempre”. “In verità”, ella disse, “se non mi esce dal fianco, non troverà altra strada”.
Allora ella entrò in acqua. In mezzo al guado c'è una pietra. Ella si mise su questa pietra. “Mi trattiene”, ella disse. Restò immobile così fino all'ora di terza della mattina seguente. “In verità, è l'ora”, disse suo padre. Si occuparono di lei ed ella morì. La testa del bambino era stata appiattita dalla pietra. Fu per questo motivo che lo chiamarono Fiacha Muillethan. È lui il padre di tutti gli Eoganacht»(222).

Una versione dell'*Esilio dei Figli di Uisnech*, fornita da un manoscritto non anteriore alla metà del XVII secolo, omette il battesimo di Deirdriu. Ma ci propone una descrizione più completa delle predizioni druidiche. Lo stile è ridondante e prolisso, com'è abituale in tutte le trascrizioni pervenuteci in irlandese premoderno. Tuttavia il contenuto è tradizionale, molto più arcaico degli aspetti linguistici e stilistici del testo:

«Una volta Conchobar, figlio di Fachtna, re dell'Ulster, e i nobili del Ramo Rosso andarono a un festino a casa di Feidhlim, figlio di Doll, il primo novellatore del re. E il re e i suoi furono gioiosi e contenti di banchettare a casa del primo novellatore, con la musica soave dei musicisti, con la voce melodiosa dei bardi e dei dottori, con le delizie dell'eloquenza e le antiche leggende dei saggi e di coloro che leggono le antiche tacche incise nelle pietre e i libri, con le predizioni dei druidi e quelli che contano la luna e le stelle. Quando tutta quanta l'assemblea tripudiava, capitò che la moglie di Feidhlim mise al mondo una bella figlia, di forme leggiadre, durante il ban-

chetto. Cathfaid l'amabile, capo dei druidi d'Irlanda, si alzò di slancio, poiché gli era capitato di stare nell'assemblea, proprio allora, con un pacco di libri magici nella mano sinistra. Uscì, andò fino al limitare della corte e prese a osservare e a scrutare profondamente le nubi dell'aria, la posizione delle stelle e l'età della luna, per predire e per conoscere il destino riservato alla bambina appena nata. Allora Cathfaid ritornò davanti a tutti i convitati, in presenza del re, e disse che, secondo il presagio e la profezia, alla provincia dell'Ulster sarebbero state arrecate molte ferite e distruzioni a causa della fanciulla nata colà»[(223)].

In contrasto con la nota eccessivamente moderna riguardante i «libri magici» e con l'ingenuità fiabesca circa la fanciulla nata durante il banchetto, l'andamento del testo, la goffaggine, perfino prolissa, dell'espressione provano non tanto l'antichità, quanto piuttosto l'autenticità della redazione iniziale di questa versione 'popolare'. In tal modo tutto concorre a descrivere i servigi quotidianamente richiesti a quegli esperti del sapere che erano i druidi, servigi che talora i druidi stessi prestavano spontaneamente, senza esservi stati sollecitati.

La predizione è così profondamente radicata nelle consuetudini sociali dell'Irlanda antica, da essere passata al cristianesimo. I druidi collaborarono a mediare la transizione, come pure altri personaggi che non hanno mai conosciuto il battesimo e l'Eucarestia. La vita di san Columba riscoperta da Whitley Stokes nel 1896 in un manoscritto della Bodleiana attribuisce a Patrizio e a un altro ecclesiastico di alto rango, Sen-Mochta Lugmaid, decano dei sacerdoti d'Irlanda, profezie annuncianti con due secoli di anticipo la nascita dell'illustre santo che, come Davide e Gesù, è di stirpe regale. Ma la predizione è ascritta a un personaggio completamente estraneo al cristianesimo qual era Finn, il capo delle Fianna. E non molto più cristiana è l'ascendenza del santo:

«Non soltanto i santi d'Irlanda e i patriarchi che avevano ricevuto da Dio lo spirito profetico hanno predetto l'avvento di Colum Cille, ma anche druidi e persone che non avevano la fede hanno predetto che egli sarebbe venuto, molto tempo prima della sua nascita. Prova ne sia che Finn mac Cumail profetizzò che costui sarebbe giunto quando lasciò Bran, il celebre cane che egli si portava appresso, a cacciare il daino nel Glenn Colum Cille fino a oggi. Il cane non inseguì il daino oltre il fiume che scorreva nella valle. A tutti parve strano che il cane, il quale non si era mai lasciato sfuggire la selvaggina, facesse questo. Allora Finn consultò il suo oracolo e parlò con spirito profetico, benché non avesse la fede, dicendo: "Nascerà un fanciullo nel nord di questo paese e il suo nome sarà Colum Cille. Sarà il decimo discendente di Cormac, nipote di Conn, e sarà ripieno della grazia di Dio

che è uno e trino, che è stato e che sarà. Avrà numerosi santuari e chiese in Irlanda e in Scozia e verrà qui per sempre. In suo onore Bran risparmiò il daino e non lo inseguì sull'altra sponda del fiume''. Da quel giorno fino a oggi il nome di quel luogo dove Bran fu clemente con il daino è Belach Damhain»[224].

In un altro passo della medesima vita i druidi parlano come profeti dell'Antico Testamento:

«I druidi di Conall Gulban, figlio di Niall dai Nove Ostaggi, predissero la venuta di Colum Cille prima della sua nascita: un giorno in cui Conall era a caccia a Gartan, i cani della sua muta non solo non inflissero né ferite né male alla selvaggina, ma si misero a giocare con essa. Conall ne rimase stupefatto, poiché comprendeva che ciò era del tutto contro natura. Chiese ai druidi che erano con lui il motivo di ciò. ''Noi lo sappiamo'', dissero i druidi, ''nascerà un bambino della tua stirpe nel luogo dove tu sei adesso e sarà il terzo discendente venuto da te. Il suo nome sarà Colum Cille e sarà ripieno delle grazie dell'unico Dio di tutti i poteri e di tutti gli elementi. Benedirà questo luogo ed esso sarà per sempre una tutela e un santuario per chiunque voglia venirvi. In onore di tale fanciullo e della protezione che egli assicurerà al paese i tuoi cani, Conall, hanno dato prova di clemenza verso la selvaggina nel luogo dove egli nascerà'', dissero i druidi»[225].

La ripetizione dell'aneddoto si compie nel medesimo, indelebile quadro concettuale del druida che consiglia il re e lo informa della valenza profetica di un evento insolito o meraviglioso. Indubbiamente il santo ha sostituito il druida; quindi non poteva fare né meno né diversamente rispetto a quest'ultimo. Probabilmente l'omaggio così tributato ai druidi da successori già lontani nel tempo non è volontario. In ogni caso, esso non è privo di significato.

L'autore della *Vita Tripartita di San Patrizio*, Muirchu, ha un'opinione ancora più grande sul potere dei druidi in materia di profezia. Egli li fa predire al re Loegaire, durante il cui regno si verificò l'evento, l'arrivo di san Patrizio (Muirchu è di qualche secolo più recente!). L'espressione, lo stile sono ellittici e i versi della predizione, più monastici che druidici e più miseri che cristiani, non deviano dall'orientamento generale dei testi precedenti:

«Verrà una testa rasata sul mare aspro,
il suo manto sarà bucato in cima, il suo bastone sarà ricurvo in punta.
La sua mensa sarà a oriente della sua casa.
Tutta la sua famiglia gli risponderà
Amen, amen»[226].

2. L'eulogia e il biasimo. La satira e le sue conseguenze

A scanso di equivoci, ricorderemo i testi antichi relativi alla Gallia. Strabone (*Geogr.* IV, 4) propone soltanto una concisa definizione: «I bardi sono cantori di inni e poeti». Ma Diodoro Siculo (*Bibl.* V, 31, 2) è più preciso: «Presso di loro esistono anche poeti lirici denominati bardi: costoro accompagnano con strumenti simili a lire i loro canti, sia inni sia satire». Quindi anche il bardo gallico era contraddistinto dal binomio funzionale tipico del *file* irlandese, il quale, com'è noto, aveva il compito di comporre eulogie e biasimi.

Infatti tale, con un effetto duplice, ovvero orientabile in due direzioni opposte, è proprio la funzione del bardo. Essa gli consente di essere un poeta patentato, autore di una poesia di corte che gli frutta — tanto presso Bituito, in Gallia, settanta anni prima della conquista, quanto nei principati gallesi dell'alto Medio Evo — gloria, onore, guadagno. Egli elogia il principe cui è legato e biasima i nemici che tentano di nuocere a quest'ultimo. Biasimerà anche il proprio principe, se costui si comporterà male. L'Irlanda e il Galles ci hanno lasciato abbastanza testimonianze di questa poesia ufficiale per non farci temere di formulare una definizione inesatta.

Tenuto conto dei vincoli che legano il druida e il re, l'eulogia è infinitamente più frequente del biasimo, il quale si manifesta esteriormente con la satira. Ma i moderni spesso stentano a comprendere che la satira, anche se espressa in metri poetici, non è mera poesia: è poesia, certo, ma incantatoria, magica, sentenza pronunciata da un druida contro un individuo che trasgredisce una regola del proprio stato. Diversamente dall'eulogia, essa può essere scritta e pertanto, secondo lo 'scarto' di prospettiva prodottosi in Irlanda, spetta a colui che può usare la scrittura, il *file*, veggente e mago.

Ecco, secondo quanto narra la *Battaglia di Mag Tured*, in quale circostanza fu proferita la prima satira d'Irlanda:

> «Una volta un poeta giunse alla casa di Bres per riceverví ospitalità. Era Coirpre, figlio di Etan, poeta dei Tuatha Dé. Fu fatto entrare in una casupola stretta e nera, in cui non trovò né fuoco, né servizio, né letto. Gli furono portati tre pani striminziti e raffermi, su un piatto. Quando si alzò, la mattina dopo, non era contento. Attraversando la corte, disse:
>
> «Senza cibo rapidamente servito su un piatto,
> senza latte di vacca che fa crescere un vitello,

senza un riparo da uomini contro il buio della notte,
senza di che pagare una schiera di narratori, che vivere così sia la prosperità di Bres".

A casa di Bres non c'è ricchezza", disse. Orbene, era vero. A partire da allora, Bres non incontrò che rovina. E questa è la prima satira composta in Irlanda»(227).

Il re Bres può essere contento di cavarsela così a buon mercato, senza gravi danni materiali e senza infermità fisiche. A dire il vero, questa satira era una trappola: essa mirava a costringerlo ad abbandonare il regno d'Irlanda ed egli, in effetti, dovette rinunciarvi. Un re del Connaught, Caier, il quale per altro non aveva commesso alcun errore professionale, se non quello di farsi ingannare da sua moglie, non fu così fortunato. In seguito alla satira di suo nipote Nédé il quale fu, in quella circostanza, a un tempo criminale, usurpatore e adultero, egli si vide spuntare sul viso tre foruncoli, pustole o ascessi, e dovette abdicare e fuggire. Poi il *file* prese il posto del re e regnò per un anno. Ma, trascorso questo termine, una sorta di giustizia immanente punì i tre peccati del druida (v. la traduzione del testo e la sua analisi trifunzionale alle pp. 145-147), benché egli fosse un druida e un satireggiatore. E con la vita egli paga un *glam dicinn* fraudolento almeno tanto quanto il regno e la moglie usurpati, poiché per un druida la tentazione femminile era una circostanza aggravante e non una scusante, dal momento che in Irlanda un adulterio, regale o non, non è mai una situazione farsesca. Il dramma non impedisce alla trama degli eventi di svolgersi secondo il classico, monotono copione: ***richiesta, rifiuto, satira*** e ***morte***.

Altri foruncoli trascinano alla morte vittima e colpevoli:

«Quanto Aithirne Ailgesach e i suoi due figli, Cuingedach e Apartach, udirono che la fanciulla sarebbe stata presentata a Conchobar, si recarono a chiederle favori. Ma, come la videro, tutti e tre se ne innamorarono e la desiderarono al punto che avrebbero preferito morire, piuttosto che non unirsi a lei. La supplicarono, uno dopo l'altro, dicendo che avrebbero fatto un *glam dicinn* contro di lei, se ella non avesse avuto rapporti con loro.
La fanciulla rispose: "Non sta bene che voi diciate così, poiché io sono la sposa di Conchobar". "Non possiamo sopravvivere", dissero, "se non ci uniamo a te". La fanciulla rifiutò di dormire con loro. Allora essi fecero tre satire contro di lei e le lasciarono sulle guance tre foruncoli: Vergogna, Macchia e Laidezza, nero, rosso e bianco. La fanciulla morì di vergogna»(228).

Ecco come il primo druida dell'Ulster in persona, Cathbad, valuta le capacità del suo esigente e vendicativo collega:

«Allora Cathbad disse: "Contro di voi Athirne manderà delle belve: Satira, Macchia e Vergogna, Maledizione, Fuoco e Parola Amara. Proprio lui ha i sei figli del Disonore, e cioè Avarizia, Rifiuto, Diniego, Durezza, Rigore e Rapacità, così che essi vi faranno guerra"»(229).

D'altronde pochi, perfino tra i re, pensavano di resistergli:

«Ecco dove Aithirne andò in seguito, presso il re del Munster, Tigernach Tétbuillech. Non accettò nulla in suo onore, se non che la regina dormisse con lui quella notte, altrimenti l'onore degli uomini d'Irlanda sarebbe andato perduto per sempre. E proprio quella notte, quando la donna si fu coricata, allora ella dormì con Aithirne per l'onore del proprio marito, affinché esso non andasse perduto.
Ecco dove Aithirne andò in seguito, nel Leinster, spingendosi fino a Ard Brestine, a sud di Mag Fea. Gli abitanti del Leinster gli andarono incontro nel Leinster meridionale e gli offrirono tesori e ricchezze affinché egli non entrasse nel paese e non lasciasse loro ingiurie. Se non gli si faceva un dono, coloro contro cui egli andava sarebbero rimasti privi di ogni ricchezza. E la tribù e il popolo che lo avessero ucciso non sarebbero riusciti a riprendersi un bel niente. Ogni uomo doveva dargli la propria moglie, l'unico occhio della propria testa, oppure doveva dargli quanto egli desiderava in fatto di tesori e di ricchezze.
Ecco, tuttavia, quello che egli si era messo in testa: imporre grandi pretese agli abitanti del Leinster affinché costoro lo uccidessero e gli Ulati fossero impegnati per sempre a vendicarlo contro il Leinster. Allora egli fece una richiesta agli abitanti del Leinster meridionale a Brestine: poiché egli non vedeva nulla, tra i loro tesori e le loro ricchezze, che fosse degno di essere requisito, avrebbe messo su di loro una parola di oltraggio che sarebbe rimasta per sempre. Essi non avrebbero più osato alzare la testa davanti ai Gaeli se non gli avessero dato il miglior gioiello che era sulla collina, ed egli disse che nessuno sulla collina sapeva né quale fosse tale gioiello né dove si trovasse»(230).

Fortunatamente per la storia dell'Irlanda, mitica o non, la satira è usata così soltanto in pochissimi casi, se non eccezionalmente. Aithirne e i suoi due figli finiscono uccisi, con tutta la loro famiglia, e la loro casa viene incendiata...

Ma, senza satira o magia druidica, la pustola, foruncolo o ulcera, spuntava da sola sul viso del druida malvagio o del *file* che sbagliava:

> «Sencha, figlio di Ailill, non pronunciava sentenze sbagliate senza che ogni sentenza non facesse nascere tre foruncoli»,

dice l'introduzione del *Senchus Mor*(231). E quando il cattivo genio degli Ulati, Bricriu,

> «tentava di tenere segreto il suo pensiero, gli usciva dalla fronte un foruncolo purpureo, grosso come il pugno di un uomo. Diceva a Conchobar: "Ciò uscirà dal foruncolo questa notte, Conchobar"»(232).

Un altro *file*, Dubthach, si difende dall'accusa di ingiustizia:

> «Attesto con le mie gote, il cui candido onore non verrà macchiato, che io pronuncio una sentenza retta»(233).

Perfino i più bei nomi della classe sacerdotale non sfuggono alle conseguenze degli eventuali errori e sembra proprio che, per il legislatore medioevale, erede dei remoti predecessori antichi, la sentenza sbagliata rappresenti la cosa da evitare a ogni costo. In ogni modo, il pubblico e il giudicabile possono agevolmente verificare la bontà e l'imparzialità della sentenza che li concerne:

> «Prima dell'avvento di Patrizio c'erano rivelazioni perspicue: quando i giudici deviavano dalla verità naturale, spuntavano dei foruncoli sui loro volti. Innanzitutto si formava un foruncolo sulla guancia destra di Sen Mac Aige, allorché costui emetteva un'iniqua sentenza. Ma esso scompariva allorché egli aveva pronunciato una sentenza equa.
> Connla non pronunciò mai sentenze sbagliate in virtù della grazia dello Spirito Santo che era in lui.
> Sencha, figlio di Col Cluin, non pronunciava mai una sentenza senza essersela portata in seno la notte precedente. Allorché Fachtna, suo figlio, pronunciava una sentenza sbagliata, se ciò avveniva nella stagione dei frutti, in un'unica notte cadevano tutti i frutti del territorio in cui egli si trovava; se ciò avveniva nella stagione del latte, le vacche negavano il latte ai vitelli. Ma se egli pronunciava una sentenza giusta, i frutti restavano, perfetti, sugli alberi. A causa di ciò egli fu soprannominato Fachtna Tulbrethach.
> Sencha, figlio di Ailill, non pronunciava mai una sentenza sbagliata senza che gli spuntassero in viso tre foruncoli. Fithel era veritiero per natura, giacché non pronunciava mai sentenze sbagliate. Morann non pronunciava mai sentenze senza una collana al collo. Quando egli pronunciava una sentenza sbagliata, la collana si stringeva attorno al suo collo. Se egli pronunciava una sentenza giusta, la collana gli si allentava.
> I poeti che vissero su quest'isola, e cioè Fearghus Fianach (questo Fianach,

però, proviene dal paese di Ciarraighe Luachra), Ferchertne il poeta, Neidhe, figlio di Adnae, figlio di Uithir, Athirne il Rude e, inoltre, tutti i poeti d'Irlanda, nessuno di loro aveva diritto al prezzo dell'onore, se pronunciava una sentenza falsa. Egli veniva escluso dalla sua professione e non poteva compiere il *teinm laegda* o l'*imbas forosnai*»[(234)].

Infatti la legge irlandese, pur essendo così rispettosa dell'onnipotenza e della libertà dei *filid*, ha previsto anche la sanzione della satira abusiva o malvagia:

«Presso i Feine ci sono sette tipi di satira ritenuti passibili di risarcimento: un soprannome imposto; recitare una satira ingiuriosa in assenza (di colui che essa prende di mira), la satira del viso, il riso a tutto spiano, burlarsi dell'aspetto fisico, esaltare un difetto, la satira composta da un bardo che è assente allorché essa viene recitata. L'offesa è doppia in proporzione al volto satireggiato: un soprannome che, pur satireggiando, contiene un po' di verità, una tara che persiste a lungo. Il risarcimento fissato per queste cose dura fino alla settima generazione»[(235)].

Le disposizioni legali che reprimono la satira abusiva lasciano trasparire, soprattutto, un precetto fondamentale: nell'ottica del legislatore antico o medioevale la satira non è una calunnia gratuita o, come avviene nella nostra epoca — il che è quasi lo stesso —, un genere poetico o letterario particolare coltivante a un tempo malvagità, *humour* e ironia. ***Essa è unicamente la constatazione di una verità, la ricerca di una giustizia e, pertanto, essa non deve né può essere recitata o cantata senza la duplice presenza di chi l'ha composta e di colui al quale essa è indirizzata.***

Quindi, tranne alcune eccezioni che confermano la regola, il druida o *file* è creduto sulla parola. Deve essere così: se il druida in generale ha il compito di consigliare il re, spetta al *file*, indovino, giudice o medico, soprattutto vegliare sulla sua salute, sulla stabilità del suo equilibrio e sulla sua esatta, precisa informazione giuridica, storica, scientifica. Per esempio, il *file* Forgoll doveva, tra il primo di novembre (*Samain*) e il primo di maggio (*Beltaine*), raccontare ogni sera una storia gradita al re Mongan. Avendo una volta quest'ultimo contestato un minutissimo particolare della narrazione, ne conseguì la minaccia di una satira, evitata a stento, la quale satira avrebbe privato il re della sua regina, del suo regno e perfino della sua libertà, tanta era la potenza del *file*:

«Il *file* disse che lo avrebbe colpito con le sue satire. Avrebbe satireggiato suo padre, sua madre e suo nonno. Avrebbe cantato così bene contro le

acque del paese che non si sarebbe più pescato un pesce nei loro estuari. Avrebbe cantato così bene contro le foreste, che esse non avrebbero mai più dato frutti e avrebbe cantato così bene contro le pianure, che esse sarebbero state assolutamente sterili» [236].

Un'altra volta la disputa ha conseguenze ancor più tragiche, tanta è anche la solidarietà naturale tra druida e re, giacché la contesa è causata da un fatto che pregiudica tale equilibrio: la differenza di religione che separa il re, convertitosi al cristianesimo, dal druida, attaccato alla fede avita. In tale circostanza il re muore a opera della magia del druida e Keating, raccontando la storia, poiché s'imponeva che il druida fosse malvagio, ricorda i demoni che assassinarono il re istigati dal druida:

«Un giorno Cormac era nella dimora di Cleiteach e i druidi stavano adorando il vitello d'oro al suo cospetto e tutti lo adoravano al modo dei druidi. Maoilgheann il druida chiese a Cormac perché non adorava il vitello d'oro e gli dèi al pari di tutti gli altri. "Io non adorerò", disse Cormac, "un oggetto fatto dal mio artigiano. Sarebbe meglio adorarne l'autore, poiché egli è più nobile dell'oggetto". Maoilgheann il druida animò il vitello d'oro, tanto che esso spiccò un balzo davanti a tutti. "Vedi questo, Cormac?", disse Maoilgheann. "Benché lo veda", disse Cormac, "io adorerò soltanto il dio del cielo, della terra e dell'inferno".
Dopo di che fu fatta cuocere la porzione di cibo spettante al re e costui prese a mangiare un pezzo di salmone del fiume Boyne. Allora vennero gli spiriti malvagi istigati dal druida Maoilgheann e il re venne ucciso da loro. Altri dicono che una lisca di salmone gli restò in gola e lo soffocò, poiché egli stava mangiando del pesce quando i demoni dell'aria lo soffocarono» [237].

Il vitello d'oro è molto più biblico che celtico e la risposta di Cormac è molto più cristiana che irlandese: non bisogna pretendere troppo da uno storico che faceva il canonico nel XVII secolo. Ma il resto dell'aneddoto collima con tutto quanto sappiamo sulle tecniche e sulle pretese druidiche. Gli *Annali di Tigernach*, molto più antichi, raccontano il fatto in modo diverso, non senza sobrietà:

«Cormac, nipote di Conn Cetchathach, morì a Cletech di Bregia, di martedì, dopo che una lisca di pesce gli restò conficcata in gola. Gli spiriti malvagi lo uccisero dopo il tradimento di Maelcenn il druida, poiché Cormac si era allontanato dai druidi e adorava Dio invece di loro. Ecco perché il druida lo attaccò e gli procurò una morte orribile, e cioè lo uccise la lisca del salmone guizzante» [238].

Proprio facendo recitare una satira dopo l'altra, non grazie al proprio valore di guerriero, gli avversari di Cuchulainn hanno il sopravvento sull'eroe. In tre riprese un satireggiatore, in altre parole un druida, ordina a Cuchulainn di separare due uomini che si stanno battendo o che fingono di battersi. Da buon soldato rispettoso dei sacerdoti, Cuchulainn obbedisce ogni volta, uccidendo o massacrando gli antagonisti. Ma ogni volta il *file* esige anche la sua arma, minacciando di satireggiarlo. Poi un principe irlandese scaglia contro di lui giavellotti che colpiscono, uno dopo l'altro, il re degli aurighi d'Irlanda, Loeg, auriga di Cuchulainn, il re dei cavalli d'Irlanda, il Grigio di Macha, cavallo preferito di Cuchulainn e, in terzo luogo, il re dei guerrieri d'Irlanda, Cuchulainn stesso:

> «Poi Cuchulainn attraversò nuovamente l'esercito da un capo all'altro. Allora Lugaid prese il terzo giavellotto approntato, che stava accanto ai figli di Calatin: "Chi cadrà a opera di questo giavellotto, figli di Calatin?". "Un re cadrà", dissero i figli di Calatin. "Vi ho udito dire che ciò era accaduto a opera del giavellotto scagliato da Erc questa mattina". "Anche questo è vero", dissero, "è caduto il re dei cavalli d'Irlanda, e cioè il Grigio di Macha". "Giuro il giuramento giurato dalla mia tribù, esso non ha colpito per uccidere un re". Poi Lugaid lanciò il giavellotto contro Cuchulainn, tanto che esso lo trafisse da parte a parte e le sue viscere si sparsero sul cuscino del carro» (239).

La concordanza riscontrabile tra le tre definizioni seguenti, tratte dal *Glossario di O'Davoren* del 1569, dimostra, oltre all'arcaicità, la forza del legame esistente, nell'ottica degli Irlandesi, tra la satira, la poesia dei *filid*, la scienza e la ferita o la morte causate talora da esse. Citiamo il testo irlandese, traducendolo alla lettera:

— *glon .i. guin duine. Glinne .i. filidecht, ut est remteit glond glinne .i. nep guin duine acht gurub glan a dan* «***glon***, cioè omicidio. ***Glinne***, cioè poesia, ***ut est remteit glon glinne***, cioè non colpire un uomo, a condizione che la sua arte sia pura».

— *Glen .i. tuir foghlaim, ut est*
co runaibh atglentis
.i. tuirdis no foglaindis gu sians
«***glen***, cioè cercare o apprendere, ***ut est*** apprendevano con misteri, cioè cercavano o apprendevano con comprensione».

— *Glinne, .i. breth, ut est acht mad airgeal arglinnech* «***Glinne***, cioè sentenza, ***ut est*** a meno che ciò non risulti oscuro e non legale» (240).

In un episodio dell'arcaica vita di san Berach, ricopiata nel 1629 dall'erudito Michael O'Clery da una fonte antica non identificata o scom-

parsa, il santo ha profetizzato al re Diarmait, che gli ha tenuto testa, la morte entro un anno. Alla fine dell'anno, allo scadere dell'ultimo giorno, il re si rifugia in una chiesa. Ma la precauzione è vana ed egli viene ucciso accidentalmente. Troppo rigoroso, suo figlio Cuallaid vuole vendicarlo con la magia druidica, ma viene punito per la sua malvagia intenzione prima ancora di riuscire ad attuarla:

«Agli abitanti della regione occidentale del paese apparve un cervo ed essi lo inseguirono, a piedi e a cavallo, cani e uomini. Il cervo prese la strada di Baislec e si fermò sul lato orientale della chiesa di fronte a una finestra. Tutti mandarono un forte grido attorno al cervo. Diarmait andò in fretta a vedere che cosa accadeva; si accostò alla finestra e guardò fuori. Uno di quelli che inseguivano l'animale lanciò contro di esso il suo spiedo da caccia. Lo spiedo attraversò la finestra e colpì alla gola Diarmait il quale cadde sul pavimento della chiesa. Il cervo fuggì sano e salvo.
Appreso ciò, Cuallaidh, figlio di Diarmait, andò a vedere il paese di Rathonn per maledirlo in modo che la terra non producesse più grano, le mucche non producessero più latte, gli alberi non producessero più frutti nelle foreste, fin dove arrivava il suo sguardo. Aveva con sé nove briganti.
Capitò che Berach era allora a Dun Imgain in Mag na Fert («la Pianura delle Tombe») e che Concennan stava con lui. Fu rivelato a Berach che Cuallaidh era partito per compiere quel viaggio. Egli mandò Concennan a inseguirlo e gli disse: "Dapprima provocali". Allora Concennan partì all'inseguimento dei briganti e li raggiunse strada facendo. Non li provocò, ma gettò contro di loro quello che aveva in mano. Cuallaidh girò la testa, tanto che morì in mezzo ai suoi. Disse: "Svelti, portatemi in cima alla collina, affinché io veda il paese di Berach e lo maledica in fretta dalla cima della montagna". Essi lo portarono in cima alla montagna e Cuallaidh morì colà: non vide che una quercia cava che era sempre stata sterile. I suoi scapparono lontano da lui» [241].

Per resistere a simili satire ci volevano, effettivamente, la potenza di un santo e la fede dei successori di san Patrizio. Ma la santità è spietata e priva di qualsiasi carità: il santo non converte il druida con la virtù predicata dalle parabole evangeliche; battendolo sul suo stesso campo, gli impedisce di esercitare la sua magia e un discepolo troppo zelante arriva perfino a ucciderlo. ***Nell'agiografia irlandese la lotta, assolutamente fittizia, tra il druida e il santo, è sempre magica, non è mai dottrinale.***

In una fase precedente dell'epoca mitica del cristianesimo, trasponendo già il dibattito teologico nel campo diverso e molto più efficace del cavillo e della casistica, san Patrizio aveva messo a punto il secondo aspetto della propaganda missionaria: aveva digiunato in segno di pro-

testa contro Dio, per costringerlo a cedere alla sua volontà. Nondimeno, così facendo, egli non faceva che agire, secondo la legge irlandese, come un creditore plebeo nei confronti di un debitore nobile. Seguendo l'esempio del primo evangelizzatore, i grandi santi suoi successori imporranno volentieri ai re, per tutto l'alto Medio Evo, il tranello legale del digiuno. Ma ciò esulerà da qualsiasi intesa cordiale, da qualsiasi armonia, da qualsiasi accordo. Il santo otterrà dal re pentito o penitente favori, doni, lasciti, terreni, fondazioni, monasteri, chiese. In cambio egli assicurerà il paradiso, ma non darà mai più, giacché tale non è più il suo ruolo, il minimo consiglio politico o giuridico.

Tutto ciò giustifica ancora meglio il potere immenso della parola del druida. Ma diremo — ancora una volta — che fatti di questo genere rappresentano accidenti della storia mitica e religiosa, circostanze anormali o eccezionali nell'andamento della società. Se, tutto sommato, il sodalizio esemplare tra druida e re è durato per tanti secoli, sul continente così come sulle isole, ciò si deve al fatto che l'organizzazione politica e religiosa era abbastanza ben congegnata. A farla decadere non sono state malattie o carenze interne, ma sempre cause esterne, la conquista straniera, la conversione al cristianesimo e quell'apocalisse *ante litteram* che devono essere state, nell'Irlanda del IX secolo, le invasioni scandinave.

3. Evocazione e interpretazione

Si presumeva che il *file*, in compenso della considerazione di cui egli godeva, non dovesse ignorare nulla. Quando non sapeva qualcosa, stava a lui provvedere. Per conoscere integralmente il grande racconto della *Razzia delle Mucche di Cooley*, che nessuno conosceva se non in forma frammentaria, Senchan Torpeist usa mezzi grandiosi:

«I *filid* d'Irlanda furono convocati da Senchan Torpeist per sapere se essi ricordassero a memoria integralmente la *Tain Bo Cualnge*. Risposero che ormai ne conoscevano soltanto frammenti. Allora Senchan chiese ai suoi allievi chi di loro sarebbe andato, in cambio della sua benedizione, nella terra di Letha (242) a imparare la *Tain* che il saggio aveva portato a oriente per il *culmenn* (243). Emire, nipote di Ninene, e Muirgen, figlio di Senchan, partirono diretti a oriente. Andarono alla tomba di Fergus mac Roig e passarono davanti alla sua pietra tombale a Enloch, nel Connaught. Muirgen sedette da solo sulla tomba e tutti lo lasciarono, cercando una casa che li

ospitasse. Muirgen cantò sulla pietra come se stesse rivolgendosi a Fergus in persona [...]. Attorno a lui calò una fitta nebbia ed egli non trovò i suoi compagni per tre giorni e per tre notti. Allora Fergus venne da lui, splendidamente equipaggiato, con un manto verde, una tunica fornita di cappuccio dai ricami scarlatti, una spada dal pomo d'oro, calzature di bronzo (?), una chioma bruna, e gli fece conoscere tutta quanta la *Tain*, tale e quale essa era stata composta, dall'inizio alla fine»[(244)].

Donde si comprende perché i Celti dell'antichità trascorressero la notte accanto ai sepolcri dei loro eroi per trarre oracoli:

«Se, circa le visioni notturne, viene spesso asserito che i morti non sono stati visti invano — infatti, come afferma Nicandro, i Nasamoni traggono gli oracoli personali restando accanto alle tombe dei loro genitori [...] e i Celti per la medesima ragione trascorrono la notte accanto ai sepolcri degli eroi — noi non ammettiamo, nei nostri sogni, né morti né vivi»[(245)].

L'evocazione di Fergus a opera di Muirgen rappresenta un esito estremo, cui non tutti i *filid* dovevano aspirare. Ma esso si rifà esattamente al medesimo principio enunciato da Nicandro di Colofone. In tal modo la necessità di reperire un racconto tradizionale, indispensabile alla scienza dei *filid*, rende legittima tale evocazione.

Il druida incontrava minori difficoltà quando egli doveva semplicemente limitarsi a spiegare un sogno. Nei fatti, all'inizio della sua vita o del suo regno, il re Cathair aveva visto in sogno una donna di notevole bellezza partorire un figlio, accanto a una collina dove un albero carico di frutti meravigliosi s'innalzava fino alle nuvole. Fin dalla nascita il bambino era più forte della madre e costei stentava a sfuggirgli:

«Allora Cathair si svegliò, chiamò il suo druida, Bri, figlio di Baircid, e gli annunciò la notizia. "Spiegherò tutto questo", disse Bri. "La fanciulla è il fiume chiamato Slainne [...]. Il locandiere suo padre è la terra[(246)] su cui vivono cento uomini di ogni specie. Colui che è rimasto in seno alla donna per ottocento anni è il lago nato dal fiume Slainne ed esso si formerà alla tua epoca. Il figlio più forte della madre è il giorno in cui il lago è nato: esso invaderà tutto il fiume [...]. La grande collina sopra le loro teste è il tuo potere, che sovrasta tutti. L'albero color dell'oro e carico di frutti sei tu che regni su Banba[(247)]. La musica nei rami dell'albero è la tua eloquenza che garantisce ed emenda le sentenze dei Gaeli. Il vento che muoveva i frutti è la tua generosità nel dispensare tesori e gioielli»[(248)].

Ancora più originale è il sogno del re Muirchertach, nel quale un druida discerne un annuncio — assolutamente esatto — di morte:

«Il re si svegliò e ordinò che la sua visione fosse riferita al suo fratello di latte, al figlio di Saignen, il druida, cioè Dub Da Rind; e costui pronunciò il giudizio. "Il battello sul quale sei stato", disse, "è la nave della sovranità sul mare del tempo e sei tu che regnavi sovrano. E il battello affondò perché venne la fine del tuo tempo. Il grifone dai forti artigli che ti ha portato nel suo nido è la donna che sta con te per inebriarti, per metterti nel suo letto e per trattenerti nella dimora di Cleitech affinché questa venga incendiata sul tuo capo. Tuttavia il grifone, che cadrà assieme a te, è la donna che morirà a causa tua. Ecco il significato di quel sogno"» [249].

Il *file* doveva saper essere un panegirista acuto e lungimirante: fin dall'inizio della *Prima Battaglia di Mag Tured*, allorché i guerrieri cominciano a battersi, i veggenti (*fisig*) e i saggi (*fireolaig*) usano la propria magia, i *filid* annotano e trascrivono le gesta degli eroi, materia delle leggende future:

«I loro veggenti e i loro saggi s'installarono su pilastri e su rialzi ricorrendo alla propria magia. I loro poeti annotavano le gesta, scrivendone il racconto» [250].

Infatti non esiste alcun racconto, mitico, leggendario o storico che ammetta qualcosa di diverso dalla narrazione o dalla descrizione di avvenimenti esatti, controllati e autenticati. Le indicazioni troppo succinte fornite dagli scrittori antichi, da Strabone e Diodoro Siculo a Lucano, inducono a presumere che in Gallia le cose non andassero diversamente.

Se il druida doveva dedicarsi a predizioni infauste, egli si rivolgeva pacatamente all'interessato, anche se costui era il re d'Irlanda:

«A Diarmaid furono presentati i suoi druidi ed egli chiese loro in che modo sarebbe morto. "Assassinato", disse il primo druida, "e con una camicia fatta con un unico seme di lino e con un mantello fatto con la lana di un unico montone, indumenti che tu indosserai la notte della tua morte". "Mi sarà facile evitarlo", disse Diarmaid. "Tu morirai annegato", disse il secondo druida, "e quella notte tu annegherai in una birra fatta con un unico chicco". "Tu morirai bruciato", disse il terzo druida, "e con il lardo di un maiale che non è mai stato figliato e che ti sarà servito nel piatto". "È poco verosimile", disse Diarmaid» [251].

Ma, per quanto il re dica e dubiti, tutte le predizioni dei druidi si avverano: Diarmaid viene colpito a morte, annegato e bruciato vivo dagli Ulati, subendo così, secondo uno schema ripetuto spesso negli annali mitici, la triplice morte sacrificale del re d'Irlanda, logorato e reso malvagio dal prolungato esercizio del potere.

All'occorrenza, si pregava il re di attendere che il druida fosse in grado di addurre la spiegazione opportuna:

> «Un giorno Conn era a Tara, dopo la distruzione dei re, e andò come al solito di buon mattino, prima che sorgesse il sole, sul bastione regale di Tara. Lo accompagnavano i suoi tre druidi: Maol, Bloc, Bluicne e i suoi tre *filidh*: Ethain, Corb, Cesarn. Ogni mattino egli andava sul bastione con quegli uomini perché voleva impedire agli abitanti del *sid* di arrivare in Irlanda senza essere visti da lui. Nel luogo dove andava sempre, gli capitò di mettere il piede su una pietra e la pietra sussultò. Essa gridò sotto il suo piede e le sue grida si udirono dovunque, a Tara e a Bregia. Conn chiese ai suoi druidi che cosa volesse dire il grido della pietra, quale fosse il suo nome, donde essa provenisse, dove sarebbe andata e per quale ragione fosse giunta a Tara. Il druida rispose a Conn che egli non avrebbe rivelato il nome prima di cinquantatre giorni».

In seguito, trascorsi i cinquantatre giorni, egli annuncia che la pietra era la Pietra di Fal, simbolo e presagio di sovranità, giacché, egli dice:

> «La pietra ha gridato sotto il tuo piede oggi [...] e il numero delle grida emesse dalla pietra è il numero dei re della tua stirpe, per sempre [...]»[(252)].

Considerati nel loro complesso, tutti questi documenti sono perspicui. Essi descrivono delle tecniche, ma, esaminando gli aneddoti o gli incidenti di cui tali tecniche sono moventi, cause o pretesti, non abbiamo mai abbandonato il campo delle grandi idee religiose. I *filid* e i loro successori ci dipingono una società arcaica e anacronistica di cui serbano un ricordo ancora talmente vivo da farci accostare a essa e, praticamente, da consentirci di comprenderla. In tal modo essi hanno salvato l'immagine di una struttura religiosa sulla quale la nostra epoca stenta a farsi un'opinione. Già i Greci e i Latini non la comprendevano che approssimativamente, molto spesso quasi per nulla. ***Grazie all'Irlanda possiamo comprendere meglio la Gallia***.

Occorre aggiungere che, in tutto questo, l'immaginazione individuale ha ben poca parte? L'Irlanda è vissuta su temi indefinitamente ripetuti, nei quali non cambiano altro che i nomi dei personaggi e i particolari relativi ai luoghi e ai tempi. Il narratore irlandese non inventa prodigi: il suo racconto gli è trasmesso da una tradizione veneranda, che egli accetta e fa accettare perché non può apportarvi il benché minimo cambiamento. E, d'altronde, egli non pensa nemmeno di fare una cosa del ge-

nere. A rigore, abbellisce discretamente alcuni particolari, commenta brevemente quello che gli sembra più importante o insolito, ma non crea, non aggiunge nulla alla trama del racconto. Ultima e importante osservazione: Cathbad, Mog Ruith, Dallan, Sencha sono personaggi leggendari di prima grandezza che i druidi, nella vita reale, non si vantavano di uguagliare. Lo stesso avveniva per i guerrieri: se l'eroe Cuchulainn poteva «rigirarsi nella pelle», cavarsi un occhio dall'orbita o, per converso, conficcarselo profondamente in testa, tutti i combattenti d'Irlanda non aspiravano di ricalcare tali gesti. Ripetiamo per l'ultima volta che tutto ciò è mitico, profondamente, intrinsecamente tradizionale e religioso. Nondimeno è vero che l'ideale descritto parlando di questi grandi personaggi rivela anche le concezioni fondamentali valide per l'intera categoria del 'guerriero' o per l'intera categoria del 'druida'.

Note al Capitolo Terzo

(1) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *Les exploits d'enfance de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 214-215.

(2) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La naissance de Conchobar*, in «*Ogam*» 12, 1960, p. 240. Il «battesimo» comprende diverse fasi: la lustrazione, la presa, l'imposizione del nome e il riconoscimento della paternità, espresso dal gesto con cui Cathbad si mette il bimbo in grembo. Il verme in ogni mano è altra cosa.

(3) [Cfr., in parte, la traduz. it. di R. LAURENTI in ARISTOTELE, *Opere*, vol. IX, Laterza, Roma-Bari, 1986, p. 259]. A dire di PROPERZIO (IX, 10, 41), il Gallico Viridomaro veniva chiamato «figlio del Reno».

(4) Ediz. Vernam HULL, *Longes mac n-Uislenn. The Exile of the Sons of Uisliu*, New York, 1949, pp. 43-44. In una recensione comparsa in «*Revue Celtique*» 19, p. 90, D'ARBOIS DE JUBAINVILLE si è pronunciato così: «Quanto al battesimo druidico di epoca precristiana, esso è certo frutto dell'immaginazione dei narratori i quali, assistendo ogni giorno al battesimo cristiano, hanno inteso trasporne un simulacro in età pagana». Nei fatti, è più che probabile che ciò che chiamiamo, seguendo i trascrittori irlandesi, «battesimo» druidico non abbia nulla in comune, nei suoi fondamenti nelle sue finalità nel suo rituale, con il battesimo cristiano. La parola rispecchia, quanto meno, un'analogia o un'approssimazione, poiché ignoriamo perfino il termine usato dai druidi. Tuttavia i trascrittori non si sono inventati nulla, dal momento che l'insistenza con cui essi parlano della cerimonia è indicativa: una lustrazione e/o una denominazione caratterizzavano l'inizio dell'esistenza di un essere umano. E il nome non veniva scelto a caso. Nella vicenda di Deirdriu è difficile pensare che il gesto del druida sia prescritto dal cerimoniale, ma esso dà l'avvio a una predizione da cui deriverà il nome della bimba. Per concludere, ricordiamo che l'espressione «battesimo pagano» è assolutamente inutilizzabile se il contesto non è mitologico. Si rischia di ridurre tutto alla norma cristiana. Il traduttore irlandese dei racconti di viaggio di John Maundeville, Fingin O'MAHONY, il quale scriveva nel 1475, ha designato così la circoncisione in uso presso Israeliti e Arabi: «Isacco era figlio di Abramo e otto giorni

PRINCIPALI USI DELLA PAROLA DEL DRUIDA NELLE TECNICHE RITUALI E MAGICHE

DENOMINAZIONE	:	Il druida impone il nome alla nascita o nei primi anni di vita in funzione di una circostanza o di una causa assai precisa.
INGIUNZIONE o INTERDETTO	:	Mediante ingiunzioni (positive) o, più spesso, mediante interdetti (negativi), il druida impone a un individuo, chiunque egli sia, una o più regole vincolanti. Segno di morte imminente è che questo individuo, re o eroe, venga messo dagli avvenimenti in una situazione tale da non poter fare altro che violare i suoi interdetti.
PREDIZIONE	:	Generalmente è richiesta, in quanto servigio politico (o personale), da un re (o da una regina) a un druida per conoscere un avvenire prossimo o remoto. La predizione non è necessariamente favorevole o sfavorevole: dal punto di vista dei druidi essa è una scienza esatta le cui tecniche spesso si congiungono con quelle della divinazione, accompagnate, nei casi gravi, da sacrifici.
EULOGIA	:	È l'argomento più usuale della poesia ufficiale celtica (poesia di corte): il druida o *file*, in Gallia il bardo, elogiano il re o il principe cui sono connessi per tutte le sue qualità fisiche e intellettuali, le sue imprese, il suo coraggio, la sua forza, la sua fama e la sua generosità. L'eulogia è d'obbligo ai funerali.
BIASIMO	:	Il biasimo è il contrario dell'eulogia e, pertanto, è praticamente assente dai racconti o dalle sillogi poetiche. Nella maggioranza dei casi esso è stato confuso con la satira da cui, tuttavia, è, teoricamente, distinto.
SATIRA	:	La satira è un incantesimo cantato e in rima, diretto contro un individuo espressamente nominato o contro un gruppo umano ben definito. Se ogni incantesimo non è necessariamente una satira, ogni satira, comunque essa sia, è però incantatoria: essa provoca decadenza fisica (bruttezza, deformità) e intellettuale (vergogna, impotenza, viltà) e costituisce una vera e propria condanna a morte.

dopo la sua nascita gli fu conferito il battesimo pagano. Ismaele, figlio di Abramo, fu battezzato in quello stesso giorno, essendo nel quattordicesimo anno di vita. Alla stregua di Isacco, gli Ebrei fanno battezzare i propri figli con il battesimo pagano l'ottavo giorno e, alla stregua di Ismaele, i Saraceni li fanno battezzare a quattordici anni», ediz. Whitley STOKES, *The Gaelic Maundeville*, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» II, pp. 52-54.

(5) *Tochmarc Monera*, ediz. O'CURRY, che segue *Cath Maighe Leana*, p. 165; cfr. Whitley STOKES, *Irische Texte* III, p. 423 e *The Voyage of the Hui Corra*, in «*Revue Celtique*» 14, p. 29.

(6) *Peri a wnaethant bedydyw y mab o'r bedyd a wneit yna*, ediz. R.L. THOMSON, *Pwyll Pendeuic Dyuet*, in *Mediaeval and Modern Welsh Series* I, Dublin, 1957, p. 20; cfr. John RHŶS, *Celtic Heathendom*, Oxford, 1898, pp. 499-550; una formula simile viene usata per il battesimo di Blodeuwedd nel *Mabinogi di Math*, ediz. GRUFFYDD, *op. cit.*, p. 26.

(7) Ediz. GRUFFYDD, *op. cit.*, p. 30.

(8) *Altceltischer Sprachschatz*, 3 voll., Leipzig, 1896-1917. Pur essendo prezioso, tale repertorio non è più completo né sicuro.

(9) V, 34. Sull'etimologia di *Mediolanum*, toponimo attestato in una settantina di casi nell'Europa occidentale, v. Christian-J. GUYONVARC'H, *Mediolanum Biturigum, deux éléments de vocabulaire religieux et de géographie sacrée*, in «*Celticum*» 1, 1962, pp. 142-158.

(10) La si ritrova in sanscrito e, in generale, in tutto l'ambito indoeuropeo. Si veda Georges PINAULT, *L'expression indo-européenne de la denomination*, in *Études Indo-Européennes*, Lyon, 1982-3, pp. 15-29.

(11) *De Fluviis* VI, 4. L'etimologia di *Lugudunum* è chiaramente diversa: è la «città (del dio) Lug(us)», v. Françoise LE ROUX, *Notes sur le Mercure Celtique*, in «*Ogam*» 4, 1952, p. 306 e Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes de toponymie gauloise 2. Répertoire des toponymes en Lugdunum*, in «*Celticum*» 6, pp. 368-376. Si veda anche il nostro libro su *La Souveraineté guerrière de l'Irlande* cit., capitolo 7, *Les corbeaux et la fondation de Lyon*, pp. 75-78.

(12) POMP. TROG. *ap.* JUST. XXIV, 4, 1-3; J. ZWICKER, *Fontes Historiae Religionis Celticae* I, p. 94.

(13) *Glossario d'O'Clery*, in «*Revue Celtique*» 4, p. 404; Whitley STOKES, *Cormac's Glossary, Additional Articles*, p. 60.

(14) «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 7, p. 301, 15.

(15) «*Ériu*» 8, p. 120; Eugene O'CURRY, *On the Manners and Customs of the Ancient Irish* I, p. CCCLXX. Gli uccelli hanno conservato grande importanza in tutto il folklore dei paesi celtici, particolarmente in Irlanda; rilevante, in Irlanda e nel Galles, è il regolo. Circa la caccia al regolo in Irlanda andrà consultata la tesi di Dottorato (*Troisième Cycle*) di Mme Véronique GUIBERT, *Les quatre fêtes d'ouverture de saison de l'Irlande ancienne*, Montpellier, 1978, tomo I.

(16) Per esempio, cfr. la predizione mediante latrati di cane; v. Standish O'GRADY, *Irish Prognostication from the Howling of Dogs*, in «*Mélusine*» V, coll. 85-86.

(17) AELIAN. *NA* XVII-XIX.

(18) DIO CASS. LXII 6.

(19) *BGall.* V, 12; cfr. C. JULLIAN, *Notes gallo-romaines XVI. Remarques sur la plus ancienne religion gauloise*, in «*Revue des Études Anciennes*» IV, 1902, pp. 271-277.

(20) *De divinatione* II, 36, 76; cfr. VAL. MAX I, 4, 2.

(21) *Conjuges et liberos suos trucidant*, JUST. XXVI, 2, 2.

(22) *BGall.* V, 6-7.

(23) Rimandiamo a Françoise LE ROUX, *La divination chez les Celtes*, in *La divination* I, Paris, 1968, pp. 233-256.

(24) *De divinatione* I, 15, 26 [traduz. it. di S. TIMPANARO, Garzanti, Milano, 1988, p. 23].

(25) *Ap.* JUST. XXIV, 4, 3 [traduz. it. di L. SANTI AMANTINI, Rusconi, Milano, 1981, p. 400].

(26) *Contributions to a Dictionary of the Irish Language, G*, Dublin, 1955, coll. 56-58.

(27) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La mort de Cuchulainn, version A*, in «*Ogam*» 18, 1966, p. 347.

(28) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La mort de Cuchulainn, version B*, in «*Ogam*» 14, 1962, p. 498.

(29) *Book of Leinster*, ediz. BEST-BERGIN-O'BRIEN, II, f.107a, p. 405.

(30) *Bruiden Da Chocae*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 21, p. 152.

(31) Ediz. Whitley STOKES, *op. cit.*, pp. 149, 312, 388; versione del *Yellow Book of Lecan*, ediz. Eleanor KNOTT, p. 6.

(32) *Tochmarc Emire (Il Corteggiamento di Emer)*, ediz. A.G. VAN HAMEL, p. 65.

(33) Chiunque si fosse trovato in tale condizione «aveva diritto a un risarcimento pari a un settimo della composizione che avrebbe dovuto essere pagata in caso di omicidio di una persona del suo rango» (D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *L'épopée celtique en Irlande*, p. XXXI, nota 1).

(34) *Tain Bo Cualnge*, ediz. WINDISCH, *op. cit.*, p. 677.

(35) *Do fhlathiusaib hÉrend, Book of Leinster*, 23b, ediz. BEST-BERGIN-O'BRIEN, I, p. 91.

(36) *Comtoth Loegairi co cretim (La conversione di Loegaire alla fede)*, ediz. Charles PLUMMER, in «*Revue Celtique*» 6, p. 165.

(37) Gli amanuensi usano spesso l'abbreviazione *tongu ocus ri*.

(38) *Scéla Mucce Meic Dâthô*, ediz. R. THURNEYSEN, in *Mediaeval and Modern Irish Series* VI, Dublin, 1935, pp. 15-16.

(39) Christian-J. GUYONVARC'H, *La mort de Cuchulainn, version À* (del *Libro di Leinster*), in «*Ogam*» 18, 1966, p. 346.

(40) Versione del *Libro Giallo di Lecan*, ediz. STRACHAN-O'KEEFFE, Dublino (senza data), p. 121; traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La Razzia des Vaches de Cooley*, in «*Ogam*» 16, 1964, pp. 225; cfr. ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, p. 880, nota 1.

(41) Versione del *Libro Giallo di Lecan*, *op. cit.*,p. 108; traduz. GUYONVARC'H, *art. cit.*, p. 405; ediz. WINDISCH, p. 747, nota 2.

(42) Versione del *Libro Giallo di Lecan, op. cit.*, p. 119; traduz. GUYONVARC'H, *art. cit.*, p. 412; ediz. WINDISCH, p. 861, nota 2.

(43) Versione del *Libro di Leinster*, ediz. WINDISCH, p. 243; ediz. O'RAHILLY, p. 44, 1630-1632.

(44) PTOL LAGID. *ap.* STRAB. VII, 3, 8 = *FGrHist* 138 F 2 Jacoby.

(45) *Eth. Nic.* III, 7, 7, 1115b [traduz. it. di C. MAZZARELLI, Rusconi, Milano, 1979, p. 167]; si veda D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Études sur le droit celtique* I, pp. 14-25; Françoise LE ROUX, *Taranis, dieu celtique du ciel et de l'orage*, in «*Ogam*» 10, 1958, pp. 35-38.

(46) A tale riguardo C. JULLIAN, *Notes gallo-romaines XXII. Notes sur la plus ancienne religion gauloise*, in «*Revue des Études Anciennes*» 6, p. 132, afferma, a ragione, diversamente da d'Arbois de Jubainville: «Dicendo ad Alessandro di temere soltanto tale crollo, i Celti non sparavano una fanfaronata immaginosa, ma alludevano a qualche tradizione religiosa, poema o leggenda, incentrata sul modo in cui sarebbe finito il mondo».

(47) Numerosissimi casi di magia vegetale e di culto degli alberi sono stati menzionati o registrati da Charles PLUMMER, *Vitae Sanctorum Hiberniae*, Oxford, 1910, pp. CLIII sgg., ma la maggior parte di essi, nella misura in cui l'agiografia riferisce esattamente dei fatti precisi, sono propri del folklore.

(48) Per forza di cose e per il tipo dei documenti di cui disponiamo, la medicina vegetale sarà sempre il settore della scienza medica dei druidi a noi più noto. Ma si è appena iniziato a studiarla.

(49) *An Irish-English Dictionary*, Dublin, 1877, p. 548a.

(50) *Focloir Gaedhilge agus Bearla*, Dublin, 1927, p. 1292b.

(51) Norman MACLEOD - Daniel DEWAR, *A Dictionary of the Gaelic Language*, Edinburgh, 1893, p. 583b. La parola compare ancora nell'edizione del 1967 a opera di Edward DWELLY, *The illustrated Gaelic-English Dictionary*, Glasgow (prima edizione del 1901-1911), p. 993a, ma serve a introdurre la lunga citazione del testo di Plinio, dopo l'osservazione «Said by some to be the badge of the Hays, but it does not grow wild in Scotland».

(52) Nel dizionario di Silvan EVANS, v. J. LOTH, in «*Revue Celtique*» 19, p. 18.

(53) *Dictionnaire François-Breton* (manoscritto della Bibliothèque Nationale in quattro volumi), tomo II, p. 154. Le differenze emergono evidenti nel piccolo *Dictionnaire Breton-François du Diocèse de Vannes*, del medesimo autore, pubblicato a Vannes nel 1723, p. 49; *deure derf* «qui (a Sarzeau) *isél-varre* 'vischio di quercia' » (da *ihuel* «alto» si è passati a *isel* «basso»); cfr. Emile ERNAULT, *Glossaire moyen-breton*, p. 731, che fornisce un repertorio molto impreciso.

(54) Per un esame particolareggiato della lessicografia gallese e bretone, ci si può ancora rifare alla nota di etimologia di Joseph LOTH, in «*Revue Celtique*» 19, p. 18.

(55) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 49.

(56) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La Maladie de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 10, p. 310.

(57) *Thesaurus Paleohibernicus* II, p. 248; cfr. D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Mélanges*, in «*Revue Celtique*» 12, pp. 153-160.

(58) Come propriamente dice il trattato intitolato *Uraicecht Bhecc* o *Manualetto elementare: Cruit is e aen dan ciuil indscin, dliges sairi cen imteid la hordam; sairi boairech tuise do* «L'arpa è un'arte musicale cui spetta la nobiltà, senza l'accompagnamento di un altro rango di nobiltà. Le spetta la nobiltà di un *bô aire tuise*», cioè di un proprietario di bestiame il cui prezzo dell'onore ammontava a quattro mucche, *Ancient Laws of Ireland* V, p. 106:

(59) Ediz. Wolfgang MEID, *Tain Bo Fraech*, in *Mediaeval and Modern Irish Series* 22, Dublin, 1967, pp. 4-5.

(60) V. Eugene O'CURRY, *On the Manners and Customs of the Ancient Irish* III, p. 220; per l'interpretazione dei nomi dei tre arpisti Goltraige, Gentraige e Suantraige, si veda Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIV. 107. Irlandais traige «mode musical»*, in «*Ogam*» 18, 1966, pp. 326-329. Sulla musica e sull'arpa del Dagda si vedano, ormai, soprattutto anche i *Textes mythologiques irlandais* I/2, capitolo V. *L'Autre Monde et la Souveraineté*, paragr. 7. *Le temps humain et l'éternité du sid*, pp. 229-232.

(61) Anche il toponimo *Glanum* è connesso, molto probabilmente, con l'aggettivo *glan* «puro», comune a tutte le lingue neoceltiche. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques II. 6. Le nom de Glanum, Saint-Remy-de-Provence (Bouches-du-Rhône); irlandais, gallois, cornique, breton glan «pur»*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 279-284; cfr. Françoise LE ROUX, *Notes d'Histoire des Religions. V, 9. Introduction à une étude de l'«Apollon» celtique*, in «*Ogam*» 12, 1960, pp. 59-72.

(62) Christian-J. GUYONVARC'H, *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 55.

(63) *Ibid.*, p. 56.

(64) *Immram Maile Dûin*, ediz. VAN HAMEL, in *Mediaeval and Modern Irish Series* 10, pp. 46-48.

(65) Ediz. WINDISCH, pp. 599-601; ediz. C. O'RAHILLY, p. 100, 3597-3604.

(66) *Leabhar Breatnach. The Irish Version of the Historia Britonum of Nennius*, ediz. TODD, Dublin, 1848, pp. 122-124.

(67) F. 15a, ediz. BEST-BERGIN-O'BRIEN, I, Dublin, 1954, p. 17, r. 1832.

(68) Edward GWYNN, *The Metrical Dindshenchas* III, pp. 164-166; cfr. il *Dindshenchas di Rennes*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 15, p. 427: «Allora un druida dei Pitti, Drostan, disse: "Che tre volte cinquanta mucche da latte dello stesso colore vengano munte in un'unica fossa e che coloro i quali saranno feriti dal popolo di Fidga vengano immersi nel latte; essi guariranno dal veleno delle loro armi. Ma vengano decapitati tutti coloro i quali sono stati uccisi [...]"».

(69) Versione del Manoscritto Egerton 1782, ediz. WINDISCH, *Irische Texte* I, p. 129; traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *Textes mythologiques irlandais* 1/1, p. 256.

(70) V. Kuno MEYER, *Mitteilungen aus irischen Handschriften*, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 3, p. 460 e Rudolf THURNEYSEN, *Baile in Scail*, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 20, p. 220.

(71) Ediz. Whitley STOKES, *Irische Texte* III, p. 409.

(72) Ms Rawlinson B 502, f. 157, 36. Su Mog Ruith e sulla duplice valenza dei druidi in generale, conviene leggere Françoise LE ROUX, *Le dieu-druide et le druide divin. Recherches sur la fonction sacerdotale celtique*, in «*Ogam*» 12, 1960, pp. 349-382.

(73) *Ibid.*, p. 369.

(74) Nel racconto intitolato *Aided Eoin Baisti 7 mirbuili a chind andso (La Morte di san Giovanni Battista e i miracoli della sua testa), Yellow Book of Lecan*, 849 b. V. Anne M. SCARRE, *The Beheading of John the Baptist by Mog Ruith*, in «*Ériu*» 6, pp. 173 sgg.; Käte MÜLLER-LISOWSKI, *La légende de Saint Jean dans la tradition irlandaise et le druide Mog Ruith*, in «*Études Celtiques*» 3, pp. 46 sgg.

(75) Il *tarabara* bretone, usato un tempo in alcuni comuni, durante il periodo in cui il calendario liturgico proibiva alle campane di suonare, era una sorta di raganella, una variante del *carillon* circolare chiamato *Santig ar Rod* («piccolo Santo della Ruota»), il quale è la forma popolare della Ruota della Fortuna descritta da san Tommaso e discendente in linea diretta dalle concezioni antiche, classiche o celtiche. Su tutto ciò, v. Émile JOBBÉ-DUVAL, *Les idées primitives dans la Bretagne contemporaine. Essais de folklore juridique et d'histoire générale du droit*, Paris, 1920, pp. 53-61; cfr. *Le Fureteur Breton* II, pp. 256-257; si veda, infine e soprattutto, il *Dictionnaire des Symboles*, ediz. 1969, p. 661ab, 8.

(76) Ediz. Standish O'GRADY, *Silva Gadelica* I, p. 314.

(77) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *Le meurtre de Fergus fils de Roeg*, in «*Ogam*» 12, 1960, p. 347.

(78) *Imteachta Moighi Ruith (Le avventure di Mog Ruith)*, ediz. Käte MÜLLER-LISOWSKI, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 14, pp. 145 sgg.

(79) *Tromdamh Guaire (L'onerosa compagnia di Guaire)* , ediz. Maud JOYNT, in *Mediaeval and Modern Irish Series* 2, 1941, p. 7; si veda anche Françoise LE ROUX, *La cécité et la voyance*, in «*Ogam*» 13, 1961, p. 337.

(80) «*Ogam*» 13, *art. cit.*, p. 337. Parlando della cecità, è opportuno ricordare l'esempio parallelo di Odhinn, dio supremo della mitologia germanica, il quale lascia un occhio in cambio del dono della veggenza; si veda Georges DUMÉZIL, *Les dieux des Germains*, p. 41.

(81) Ediz. VAN HAMEL, *op. cit.*, pp. 80-81; traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La mort de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 13, pp. 512-513.

(82) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 55.

(83) *Ibid.*, p. 150b.

(84) TIT. LIV. XXIII, 24, 6-13; v. Pierre LE ROUX, *Les arbres combattants et la forêt guerrière*, in «*Ogam*» 11, 1959, p. 14. A questo articolo, pubblicato nel febbraio del 1959, si deve la prima analisi del tema svolta sul duplice piano del mito e della storia.

(85) Christian-J. GUYONVARC'H, *Keltische Wortsymbolik*, in «*Kairos*» 1963/3, pp. 189-197; cfr. le *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIII. 100. Remarques sur le nom des druides, *dru(v)id-es, les «très savants»* in «*Ogam*» 18, 1966, pp. 111-114. Nel *Querolus* c'è un dialogo curioso, in cui il nome del druida, pur non essendo pronunciato, traspare in filigrana dietro la quercia della giustizia. Querulo domanda a un dio, un Lare, che cosa deve fare per dedicarsi impunemente al brigantaggio:

Querulo : Che mi sia lecito spogliare quelli che non mi devon nulla, picchiare gli estranei, i vicini poi e spogliarli e picchiarli.

Lare : Ah, ah, ah! Tu chiedi brigantaggio, non potenza. In questo modo non so, per Polluce, come ti si possa concedere ciò. (*Pensandoci su*) Eppure ho trovato: hai quel che tanto desideri. Va' a viver sulla Loira.

Querulo : Perché?

Lare : Là gli uomini vivono secondo il diritto naturale, là non c'è nessun imbroglio, là le sentenze capitali sono emanate ai piedi di una piccola quercia e sono scritte sulle ossa, là anche i contadini fanno l'avvocato e il governo e la giustizia sono nelle mani di privati [...].

(Traduz. it. di M. JONA e I. LANA, in I. LANA - A. FELLIN, *Civiltà letteraria di Roma antica. Antologia della letteratura latina*, vol. III, D'Anna, Messina-Firenze, 1975, pp. 925-926).

(J. ZWICKER, *Fontes Historiae Religionis Celticae* I, p. 109). Saremo prudenti, in questo come in altri casi, davanti all'uso letterario e tardivo di un dato religioso: troppa è la distanza che separa il *Querolus* dal solenne apparato giudiziario che s'intravede nell'assemblea dei druidi descritta sommariamente, troppo sommariamente, da Giulio Cesare. Ma eviteremo anche di chiuderci in un rifiuto: il passo sottende un riferimento a qualcosa che non si poteva più comprendere.

(86) «*Revue Celtique*» 43, pp. 105-107.

(87) *Dissertationes* VIII, 8. D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Les Celtes et les langues celtiques*, p. 125, ha sostenuto l'origine germanica di tale fatto. Egli ricorda il verso di CLAUDIANO (*Cons. Stil.* I, 288) sulla selva ercinia. Ma tale selva è stata, in primo luogo, celtica.

(88) *Passio Domini*, ediz. Edwin NORRIS, *The Ancient Cornish Drama*, Oxford, 1859, p. 446.

(89) *Vie de Sainte Nonne*, manoscritto della Bibliothèque Nationale, 35b, 9-11; cfr. l'edizione di ERNAULT, in «*Revue Celtique*» 8, p. 430.

(90) «*Revue Celtique*» 16, pp. 313-314 e 44, pp. 1 sgg.

(91) Ediz. Kuno MEYER, in «*Revue Celtique*» 13, pp. 221-223. Il testo è stato pubblicato anteriormente, rinnovato nell'ortografia, da Eugene O'CURRY, *Lectures on the Manuscripts Materials of Ancient Irish History*, Dublin, 1861, pp. 472-474. La traduzione francese pubblicata da DOTTIN, *L'épopée irlandaise*, pp. 284-286, ricalca la traduzione inglese di K. Meyer.

(92) Geoffrey KEATING, *History of Ireland*, ediz. DINNEEN, I, p. 102. Cfr. O'CURRY, *Manners and Customs of the Ancient Irish* II, p. 4.

(93) *Senchus Mor, Ancient Laws of Ireland* III, p. 66.

(94) *Lebar Aicill, Ancient Laws of Ireland* III, p. 336.

(95) *Lebar Aicill, Ancient Laws of Ireland* III, p. 336.

(96) *Ibid.*, p. 438.

(97) *Ibid.*, p. 140.

(98) *Germania* X, 1.

(99) *Echtra Cormaic i Tir Tairngiri*, ediz. Whitley STOKES, *Irische Texte* III, p. 195.

(100) *Dindshenchas di Rennes*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 15, pp. 456-457.

(101) Edward GWYNN, *The Metrical Dindshenchas* III, pp. 292-294.

(102) *Echra Condla meic Cuind Chetchathaig inso (Le avventure di Condla il Bello, figlio di Conn dalle Cento Battaglie)*, testo del *Lebor na hUidre*, f. 120a, ediz. BEST-BERGIN, Dublin, 1929, p. 302; cfr. Julius POKORNY, *Conle's abenteuerliche Fahrt*, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 17, pp. 193 sgg. La traduzione proposta da D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *L'épopée celtique en Irlande*, pp. 385 sgg., è inutilizzabile. D'Arbois ha frainteso perfino il nome di Condle, Caim, dal momento che egli traduce *Caim* «gobbo»!

(103) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 111.

(104) Ediz. A.G. VAN HAMEL, *Immrama*, Dublin, 1941, p. 9; traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La navigation de Bran, fils de Febal*, in «*Ogam*» 9, p. 304. È ora disponibile l'edizione particolareggiata e minuziosa di Seamus MAC MATHUNA, *Immram Brain. Bran's Journey to the Land of Women*, Tübingen, 1985; cfr. qui p. 33.

(105) *Echtra Cormaic i Tir Tairngiri (Le avventure di Cormac nella Terra di Promessa)*, ediz. Whitley STOKES, *Irische Texte* III, pp. 193-194.

(106) Ediz. VAN HAMEL, *op. cit.*, p. 32.

(107) Ediz. VAN HAMEL, *op. cit.*, pp. 33-34.

(108) *Immramh Churraig hUa gCorra (La navigazione della barca degli Ui Corra)*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 14, p. 42.

(109) *Scéla Conchobuir maic Nessa (Le storie di Conchobar, figlio di Ness)*, versione del *Libro di Leinster*, traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La naissance de Conchobar, version A*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 64-65.

(110) V. Th.M.Th. CHOTZEN, *Emain Ablach - Ynys Avallach - Insula Avallonis - Ile d'Avallon*, in «*Études Celtiques*» 4, pp. 255-274.

(111) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, in «*Ogam*» 11, 1959, p. 424.

(112) «*Revue Celtique*» 43, pp. 74-76.

(113) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 52-53.

(114) Ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, p. 786. Questa breve formula, applicata all'acqua, è applicabile anche, conseguentemente, a tutti i tipi di medicina, soprattutto alla medicina vegetale e a quella idroterapica, descritta nel brano appena letto. In questo campo gli Irlandesi dovevano essere, da tempi molto antichi, rinomatissimi. Se la menzione di FESTO AVIENO circa «la tribù degli Iberni che coltivano moltissime erbe» (J. ZWICKER, *Fontes Historiae Religionis Celticae*, cit., p. 1) non ha alcuna attinenza con quanto c'interessa, abbiamo tuttavia, nella letteratura francese medioevale, probabilmente attinto dal patrimonio celtico, un ricordo preciso delle competenze mediche irlandesi, almeno di quelle mitiche, con i medici «figli di un re d'Irlanda e pari della Tavola Rotonda» che guariscono Yder, figlio del re Nutt, gravemente ammalato (v. Joël GRISWARD, *Ider et le Tricéphale: d'une aventure arthurienne à un myhte indien*, in «*Annales, Économies, Sociétés, Civilisations*», 1978/2, pp. 281-293).

(115) Ediz. Whitley STOKES, *Irische Texte* III, pp. 392-394.

(116) *Talland Etair (L'assedio di Howth)*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 8, p. 48.

(117) *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 202 sgg.

(118) *Dindshenchas di Rennes*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 15, pp. 315-316; *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 270.

(119) Ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 26, p. 8.

(120) «*Revue Celtique*» 43, pp. 106-108.

(121) Il termine di cinque anni così menzionato da Diodoro va messo forse in rapporto con il ciclo quinquennale proprio del calendario di Coligny. Si tratta di un ciclo completo che regola tutta la vita religiosa, rituale e sacrificale (v. *infra*, capitolo IV).

(122) Si veda Françoise LE ROUX, *Des chaudrons celtiques à l'arbre d'Esus. Lucain et les Scholies Bernoises*, in «*Ogam*» 7, 1955, pp. 34-35. E soprattutto, per una spiegazione completa, v. il nostro libro su *Le rite et la doctrine du sacrifice* cit., *passim*.

(123) *History of Ireland*, ediz. DINNEEN, II, p. 246.

(124) *Ibid.*, pp. 246-248. Il *Bel* irlandese è immediatamente paragonabile al *Belenos* gallico e al teonimo femminile *Belisama* «la più brillante», epiclesi della Minerva gallo-romana, v. Jacques GOURVEST, *Le culte de Belenos en Provence occidentale et en Gaule*, in «*Ogam*» 6, 1954, pp. 257 sgg. e, da ultimo, Christian-J. GUYONVARC'H, *Études de vocabulaire gaulois*, in «*Ogam*» 14, 1962, pp. 161-167.

(125) P.W. JOYCE, *A Social History of Ancient Ireland* I, p. 291.

(126) Ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 15, p. 297.

(127) Ediz. Whitley STOKES, *Three Irish Glossaries* cit., p. 6; cfr. la versione del *Yellow Book of Lecan*, ediz. Kuno MEYER, *Anecdota from Irish Manuscripts* IV cit., p. 12: «Conducevano a questi fuochi tutte le mandrie, per proteggerle contro le malattie durante tutto l'anno; spingevano il bestiame tra i fuochi».

(128) Whitley STOKES, *The Tripartite Life of Patrick* II, pp. 278-279.

(129) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 53.

(130) *Lebor Gabala Erenn*, ediz. MACALISTER, I, pp. 54-56.

(131) «*Revue Celtique*» 43, pp. 26-28.

(132) *Ibid.*, pp. 112-114.

(133) *Adamnani Vita Sancti Columbae*, ediz. Alan ORR ANDERSON - Marjorie OGILVIE ANDERSON, *Adamnan's Life of Columba*, London, 1961, pp. 404-406.

(134) «*Revue Celtique*» 43, p. 80.

(135) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 52; circa il nome *Mathgen*, v. p. 159, nota 174.

(136) Si veda la citazione completa a p. 60.

(137) Ediz. George HENDERSON, in *Irish Texts Society* II, London, 1899, pp. 44-45.

(138) Ediz. HENDERSON, p. 48.

(139) *Ibid.*, p. 48.

(140) Ediz. WINDISCH, *Irische Texte* III, pp. 474-476.

(141) *Adamnani Vita Sancti Columbae*, ediz. ANDERSON, pp. 400-404.

(142) *Ancient Laws of Ireland* I, p. 2.

(143) *Lebor na hUidre*, f. 50b, ediz. BEST-BERGIN, Dublin, 1929, p. 127.

(144) *Lebor Gabala Erenn*, ediz. MACALISTER, V, p. 114, poesia LXX.

(145) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 55.

(146) *Ibid.*, p. 56. Nella versione più recente, in cui la valenza guerriera e 'odinica' di Lug è molto più accentuata, la narrazione è diversa: «Allora Lug in persona assunse le sembianze di una vecchia dal fianco storto, con una gamba, una mano e un occhio, andando rispettivamente di schiera in schiera, profetizzando ai Fomoire ogni difficoltà e ogni morte e proferendo parole d'incoraggiamento agli uomini d'Irlanda» (*ibid.*, pp. 69-70).

(147) Ediz. Whitley STOKES, *The Bodleian Amra Choliumb Chille*, in «*Revue Celtique*» 20, pp. 421-422.

(148) *Tain Bo Cualnge*, ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, p. 441; ediz. C. O'RAHILLY, p. 72, 2621-2625.

(149) *Book of Ballymote*, f. 284a, rr. 24-51, testo citato da Whitley STOKES in «*Revue Celtique*» 12, pp. 119-121; si veda anche Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XX. 82. Moyen irlandais corrguinech «magicien» et glâm dicinn «malediction suprême»*, in «*Ogam*» 16, 1964, pp. 443-444. «Una volta di più, è chiaro come si deve valutare il romanzo inventato di sana pianta dall'antico autore del *Libro di Ballymote*, teorico e maldestro adattamento di un fatto pagano al cristianesimo. Tuttavia la forza della tradizione è tale che il copista, pur dotato d'inventiva, non riesce a sottrarsi a essa. Egli inventa seguendo le antiche norme: il suo fantasioso *glâm dicinn* coinvolge comunque i due personaggi fondamentali, il re e il poeta (o il druida). quanto al prodigio compiuto da quest'ultimo, esso si fonda su un solo e unico strumento divinatorio: la satira» (Françoise LE ROUX, *La divination chez les Celtes* cit., pp. 242-243).

(150) Lo scoliaste a Lucano (*BCiv.* I, 451) segnala l'uso delle ghiande come cibo: «La loro usanza di praticare la divinazione si spiega proprio con il fatto che essi mangiavano ghiande?» (J. ZWICKER, *Fontes Historiae Religionis Celticae* I, p. 51). Ma gli *Scolî* sono troppo recenti per accordare loro totale fiducia.

(151) Ediz. Whitley STOKES, *Three Irish Glossaries*, p. 25.

(152) Tratto in inganno dalla sicurezza del copista, J. LOTH ha tentato di connettere *imbas* con il gallico *ambosta* «giumella», la cui esistenza è documentata in gran parte del mondo romano, in «*Revue Celtique*», 37, pp. 311-312.

(153) Rudolf THURNEYSEN, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 19, p. 163; Nora K. CHADWICK, in «*Scottish Gaelic Studies*» 4, pp. 97-135; *Contributions to a Dictionary of the Irish Language* I/1, col. 66; Françoise LE ROUX, *La divination chez les Celtes*, p. 239.

(154) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, in «*Ogam*» 15, pp. 143-144.

(155) *Tain Bo Cualnge*, versione del *Libro di Leinster*, ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, pp. 37-39; ediz. C. O'RAHILLY, p. 8, 264-275.

(156) Kuno MEYER, *Fianaigecht*, in *Todd Lectures Series* XVI, Dublin, 1910, p. 38.

(157) Eugene O'CURRY, *Manners and Customs of the Ancient Irish* II, p. 209.

(158) *Les Celtes et les langues celtiques*, pp. 248-249.

(159) Il fatto celtico è immediatamente paragonabile al rito latino noto con il nome di *incubatio* e descritto da VIRGILIO (*Aen.* VII, 83-103). L'indovino latino si corica, per avere il sogno divinatorio, su pelli di pecora; fatti analoghi sono documentati in Grecia: ciò induce a sottolineare l'enorme importanza della divinazione nelle religioni indoeuropee. Per un esame particolareggiato del problema, cfr. il nostro *Le rite et la doctrine du sacrifice dans la religion celtique*, *passim*.

(160) Ediz. Whitley STOKES, *Three Irish Glossaries*, p. 34; cfr. *Contributions to a Dictionary of the Irish Language* I/1, 118.

(161) Ediz. Standish O'GRADY, *Silva Gadelica* I, p. 91.

(162) Ludwig-Christian STERN, *Le manuscrit irlandais de Leyde*, in «*Revue Celtique*» 13, p. 7.

(163) Whitley STOKES, *Three Irish Glossaries*, p. 14; Kuno MEYER, *Sanas Chormaic*, in *Anecdota from Irish Manuscripts* IV, p. 28.

(164) Ediz. Whitley STOKES, *Irische Texte* III, p. 366.

(165) *Three Irish Glossaries*, p. 14.

(166) *Dindshenchas di Rennes*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 16, p. 34.

(167) *Acallamh na Senorach*, ediz. STOKES, *Irische Texte* IV, p. 27.

(168) *Ancient Laws of Ireland* I, p. 44.

(169) Si veda «*Ogam*» 10, 1958, pp. 305-306.

(170) *Tain Bo Cualnge*, ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, pp. 341-345.

(171) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 262.

(172) *Tain Bo Cualnge*, ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, pp. 551-553.

(173) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 258.

(174) *Contributions to a Dictionary of the Irish Language*, F/1, 101-103 e 110-112.

(175) *Thesaurus Paleohibernicus* II, p. 354.

(176) Ediz. Whitley STOKES, *The Irish Ordeals, Cormac's Adventure in the Land of Promise*, in *Irische Texte* III, pp. 183-221.

(177) *Op. cit.*, pp. 188-190.

(178) Tomas DE BHALDRAITHE, *English-Irish Dictionary*, Dublin, 1959, p. 496b; Niall O'DONAILL, *Focloir Gaeilge-Béarla*, Dublin, 1977, p. 926b; cfr. LITTRÉ, *Dictionnaire de la langue française*, ediz. 1873, III, p. 844c; DUCANGE, *Glossarium mediae et infimae latinitatis*, ediz. 1681, III, 59; cfr. ancora il *Dictionnaire de Trévoux*, ediz. 1752, V, 192-193.

(179) A prova di ciò citeremo, tanto più significativa in quanto concernente un fratello di Morann, un paragrafo del *Coir Anmann* o *Affinità dei Nomi*: «Feradach Fachtnach, cioè il giusto, a causa della giustizia con cui egli regnò sull'Irlanda. Infatti *feachtnach* vuol dire «giusto», e cioè egli fu chiamato Feradach Fachtnach a causa della giustizia con cui egli regnò. Proprio all'epoca di costui ci furono la collana di Morann nonché lo stesso Morann. La collana di Morann diceva la verità a tutti. Egli fu chiamato con quel soprannome per tale ragione», ediz. Whitley STOKES, *Irische Texte* III, p. 332; cfr. *infra* la leggenda del *Concepimento di Cuchulainn*.

(180) *The Irish Ordeals* cit., ediz. Whitley STOKES, *Irische Texte* III, pp. 191-192.

(181) *Ibid.*, p. 192.

(182) *Ibid.*, p. 192.

(183) STRAB., *Geogr.* IV, 6.

(184) *The Irish Ordeals* cit., ediz. Whitley STOKES, *Irische Texte* III, p. 191.

(185) *The Irish Ordeals* cit., ediz. Whitley STOKES, in *Irische Texte* III, p. 190.

(186) *Ibid.*, p. 191.

(187) *Ibid.*, pp. 192-193.

(188) *Ibid.*, p. 191.

(189) *The Irish Ordeals* cit., ediz. Whitley STOKES, in *Irische Texte* III, pp. 196-198.

(190) Cfr. la concordanza indiana brevemente ricordata in una nota da Whitley STOKES, *op. cit.*, p. 224.

(191) *Les Celtes en Espagne*, in «*Revue Celtique*» 14, pp. 371-372.

(192) TIT. LIV. XXXVIII, 21.

(193) O'CONOR, *Rerum Hibernicarum Scriptores* II, p. 142.

(194) «*Revue Celtique*» 17, pp. 143-144.

(195) Ediz. Standish O'GRADY, *Silva Gadelica* I, p. 79.

(196) Nella storia della cacciata dei Dessi, ediz. Kuno MEYER, *Anecdota from Irish Manuscripts* I, p. 23, 7.

(197) Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques IX. 34. Irlandais cainte «satiriste»*, in «*Ogam*» 13, 1961, pp. 328-330. La sfumatura peggiorativa ricorre frequentemente, ma non è esclusiva.

(198) Si veda lo studio particolareggiato del problema in Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques II. 10. Gaulois CANTALON «chant» ou «pilier»?, irlandais cetal, gaulois cathl, breton kentel «chant, leçon»*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 288-293. L'iscrizione è stata registrata in primo luogo da G. DOTTIN, *La langue gauloise*, Paris, 1920, p. 62.

(199) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 120.

(200) *Aided Oenfir Aife (La morte del figlio di Aife)*, in «*Ogam*» 9, 1957, p. 121.

(201) Ediz. Kuno MEYER, *Anecdota Oxoniensia*, Oxford 1885, p. 28.

(202) Ediz. WINDISCH, *Irische Texte* I, p. 158.

(203) *Cath Maighe Lena (La battaglia di Mag Lena)*, ediz. Kenneth H. JACKSON, in *Mediaeval and Modern Irish Series* 9, Dublin, 1938, p. 12.

(204) *Ibid.*, p. 82.

(205) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 247.

(206) Si veda il passo completo al capitolo V.

(207) *Aidheda forni do huaislib Erenn inso (Le morti di alcuni nobili d'Irlanda)*, ediz. Whitley STOKES, *On the Deaths of some Irish Heroes*, in «*Revue Celtique*» 23, p. 304.

(208) *Les Celtes en Espagne*, in «*Revue Celtique*» 14, pp. 370-371. Purtroppo d'Arbois non ha capito la concezione celtica del duello e l'uso fattone nel gioco funebre. J.M. BLAZQUEZ, *Diccionario de las Religiones preromanas de Hispania*, Madrid, 1975, attribuisce ai giochi di Scipione origine italica. Non condividiamo tale opinione: da buon romano, Scipione doveva certo sapere che cosa erano i combattimenti dei gladiatori ed è indiscutibile che tali giochi romani siano stati la volgarizzazione di antichi giochi funebri. Ma l'usanza romana non spiega la sollecitudine con cui i guerrieri celtiberi si uccidono l'un l'altro gratuitamente. Un'altra differenza sta nel fatto che i gladiatori romani erano schiavi. Sfortunatamente, non c'è modo di sviluppare un confronto sistematico tra i giochi romani e i giochi celtici; si veda almeno, per quanto attiene ai giochi romani, Roland AUGUET, *Cruauté et civilisation: les jeux romains*, Flammarion, Paris, 1970, 267 pp.

(209) Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XVI. 58. Gaulois ANDABATA «gladiateur aveugle»*, in «*Ogam*» 15, 1963, pp. 107 sgg.

(210) *Glossario di Cormac*, ediz. Kuno MEYER, *Anecdota from Irish Manuscripts* IV, p. 49.

(211) *Aided Crimthaind Maic Fhidaig (La morte di Crimthann, figlio di Fidach)*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 24, p. 184.

(212) *Il.* XXIII, 166-176; D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Les Celtes et les langues celtiques*, p. 157.

(213) *Dindshenchas di Rennes*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 15, p. 311.

(214) Si vedano i *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 204-205.

(215) «*Revue Celtique*» 43, pp. 21-30.

(216) *Libro di Leinster*, ediz. BEST-BERGIN-O'BRIEN, I, p. 124.

(217) Ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, p. 27; ediz. C. O'RAHILLY, p. 5, 176-181.

(218) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, in «*Ogam*» 15, 1963, p. 142.

(219) *Tain Bo Cualnge*, versione del *Libro di Leinster*, traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *Lex exploits d'enfance de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 326-327.

(220) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La naissance de Conchobar*, in «*Ogam*» 12, p. 238.

(221) *La naissance de Conchobar*, versione A del *Libro di Leinster*, in «*Ogam*» 11, p. 58. Conchobar muore per un attacco di collera suscitato dalla notizia della crocifissione del Cristo; v. «*Ogam*» 10, pp. 135-137.

(222) Ediz. Whitley STOKES, *The Battle of Mag Mucrima*, in «*Revue Celtique*» 14, pp. 450-452.

(223) Ediz. Douglas HYDE, *Deirdre*, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 2, pp. 138-155. Le indicazioni relative al manoscritto sono molto succinte nell'edizione di Hyde, p. 139: «It is (il testo) contained in one of the six unnumbered Irish MSS, now in the Belfast Museum (Hyde scriveva nel 1899), and is bound up with a version of the *Tain Bo Chuailnge* copied by the same scribe, and a number of Irish poems, sermons, elegies and grammatical tracts, in several handwritings, none older than the middle of the 17th century. Neither the date of writing nor the name of the scribe who copied this MS. is given, but he was certainly Samuel Bryson, Mac Brisi or Briosain, as he variously writes his name, in whose possession I believe all these MSS. once were». È precisamente un classico esempio di racconto arcaico trascritto in epoca tarda e conservato grazie alla tradizione orale.

(224) Ediz. R. HENEBRY, *The Life of Columb Cille*, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 3, pp. 544-546.

(225) *Ibid.*, p. 548.

(226) *Vitae Sancti Patricii, pars prima*, ediz. Kathleen MULCHRONE, *Bethu Phatraic, The Tripartite Life of Patrick*, Dublin, 1939, p. 22.

(227) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 50. Il vocabolario tecnico della satira irlandese è stato studiato da F.N. ROBINSON, *Satirists and Enchanters in Early Irish Literature*, in *Studies in the History of Religions presented to Howell Toy*, New York, 1912, pp. 95-130. Sulla satira in generale, v. R.C. ELLIOTT, *The Power of Satire: magic, ritual, art*, New Jersey 1960, XI e 300 pp.; Donald WARD, *On the poets and poetry of the Indo-Europeans*, in «*Journal of Indo-European Studies*» 1/2, 1973, pp. 127-144. Sul nome del *corrguinech* e su quello del *glam dicinn*, v. la nota di etimologia (già citata *supra*) in «*Ogam*» 16, pp. 441-446 e 17, 143-144.

(228) *Tochmarc Luaine (Il corteggiamento di Luaine)*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 24, p. 278; cfr. la nuova edizione di Liam BREATNACH, in «*Celtica*» 13, 1980, pp. 1-31.

(229) *Ibid.*, p. 280.

(230) *Talland Etair (L'assedio di Howth)*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 8, p. 50.

(231) *Ancient Laws of Ireland* I, p. 24.

(232) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La naissance de Conchobar, Version A*, in «*Ogam*» 11, 1959, p. 65.

(233) *Ancient Laws of Ireland* I, p. 10.

(234) *Ibid.*, pp. 22-24.

(235) *Ibid.* V, p. 228.

(236) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 204.

(237) *History of Ireland* II, ediz. DINNEEN, p. 346.

(238) Ediz. Whitley STOKES, *The Dublin Fragment of Tigernach's Annals*, in «*Revue Celtique*» 18, p. 382.

(239) *Brislech Mor Maige Murthemne (La grande rovina della pianura di Murthemne)*, versione del *Libro di Leinster*, traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La mort de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 18, p. 349.

(240) Ediz. Whitley STOKES, in «*Archiv für Celtische Lexicographie*» II, pp. 376, 378 e 382.

(241) *Betha Beraidh*, ediz. Charles PLUMMER, in *Bethada Naem nÉrenn, Lives of the Irish Saints*, Oxford, 1922, I, pp. XVI e 38.

(242) *Letha* è il nome irlandese classico della Bretagna armoricana (cfr. il gallese *Llydaw*, il latino *Letavia*). È anche, per analogia, il nome dell'Italia (*Latium*). Ma in questo caso si tratta soltanto di una località del Munster, v. E.J. HOGAN, *Onomasticon Goidelicum*, Dublin, 1910, p. 438b.

(243) Letteralmente «pelle di mucca», nome di un manoscritto analogo al *Lebor na hUidre* o «*Libro della Mucca Bruna*», chiamato così per via della sua rilegatura.

(244) Ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, p. LIII.

(245) NIC. *ap.* TERT., *De anima* 57.

(246) La parola *talamh* «terra» in irlandese è maschile.

(247) *Banba* è uno dei numerosi nomi dell'Irlanda.

(248) *Dindshenchas di Rennes*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 15, pp. 430-431.

(249) Ediz. Lil Nic DHONNCHADHA, *Aided Muirchertaig Meic Erca*, in *Mediaeval and Modern Irish Series*, Dublin, 1964, p. 26; traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La mort de Muirchertach, fils d'Erc, Texte irlandais du Très Haut Moyen Age: la femme, le saint et le roi*, in «*Annales, Économies, Sociétés, Civilisations*», 1983/5, pp. 1009-1010.

(250) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 35. Il riferimento alla scrittura presente nel passo dipende dal fatto che il racconto è stato trascritto in epoca tarda.

(251) Standish O'GRADY, *Silva Gadelica* I, p. 80.

(252) Eugene O'CURRY, *Lectures on the Manuscripts Materials of the Ancient Irish History*, Dublin, 1861, *Appendix*, p. 620; v. anche R.A.S. MACALISTER, *Tara: a Pagan Sanctuary of Ancient Ireland*, London, 1931, *passim*.

Capitolo Quarto

Lo spazio e il tempo del druidismo

Certo i frammenti di tecnica sacra testé intravisti attraverso le esagerazioni delle leggende si fondavano su una visione sistematica e armoniosa del mondo, su una dottrina coerente. Di tale dottrina è possibile determinare alcune linee generali, in primo luogo una certa concezione dello spazio e del tempo nei loro rapporti con la società, in Irlanda segnatamente tramite l'inevitabile mediazione del re supremo di Tara: la nozione di centro, i grandi punti di riferimento costituiti dalle feste, la struttura del calendario ne rappresentano gli aspetti salienti, perspicui in Irlanda, paese che per tutto il Medio Evo si è considerato ancora alla stregua di un microcosmo fatto a immagine dell'universo. Di tale concezione restano anche ricordi nell'esigua documentazione continentale(1).

I. L'«omphalos» e il «nemeton»

1. La nozione di centro e la sovranità suprema

La nozione dell'equilibrio e dell'armonia della nazione — e, quindi, del mondo — è espressa geograficamente dalla compresenza di caratteristiche sacre in un territorio centrale e temporalmente da un momento, storico o mitico, in cui un sovrano ideale concentra in sé, irradiandola, la perfezione di un governo generosamente benefico. In altre parole, il re perfetto, regnante in età mitica in un centro tradizionale, sfugge alle contingenze del tempo e dello spazio situandosi alla confluenza dell'uno e dell'altro. ***Egli è, nel contempo, re perpetuo e re del mondo***. Certo non per un caso fortuito ed estraneo alla dottrina dei druidi rintracciamo tale concezione cosmica della sovranità validamente documentata in Gallia, in Irlanda e, in misura minore, nel Galles. Nei testi che ne parlano

non sempre rintracceremo menzioni circa i druidi della Gallia. Ma in Irlanda i druidi sono onnipresenti e la corrispondenza esistente tra Gallia e Irlanda ha valore probante. Senza un insegnamento perseverante e coerente siffatta concezione celtica della regalità non avrebbe mai potuto affermarsi in modo tanto incisivo.

In Gallia la tradizione circa il «Re del Mondo», il quale è anche un «re perpetuo», non è documentata da un individuo, ma dall'etnonimo *Bituriges*, scomponibile in *bitu-*, a un tempo «mondo» ed «epoca», e *riges*, plurale di *rix* «re». I *Bituriges*, dal nome dei quali derivano, a seconda della sede dell'accento tonico, i francesi *Berry* (*Bituriges*) e *Bourges* (*Biturigibus* al dativo plurale latino), sono stanziati proprio nel centro geografico della Gallia, laddove sorge la cittadina di *Chateaumeillant* che anticamente si chiamava *Mediolanum* (*Milano*) come l'omonima città sita nella Gallia Cisalpina. Essi sono vicini anche al *locus consecratus*, luogo consacrato «che ha fama di essere il centro della Gallia», a dire di Cesare (*BGall.* VI, 13), presso i Carnuti, e nel quale i druidi tenevano la loro assemblea annuale [(2)]. Non ci è dato di sapere, per mancanza di documenti, se il *locus consecratus* ha cambiato sede per ragioni o vicissitudini politiche oppure se, com'è il caso dell'Irlanda, il centro simbolico, sovrano e iniziatico, era distinto in due poli ubicati in due città diverse e vicine, ma ora propenderemmo piuttosto per la seconda ipotesi [(3)].

In ogni modo, è una concezione antichissima, che influisce perfino sull'assegnazione dei posti al festino di Tara. Nessuno si siede come capita, ciascuno si vede assegnare posto e vivande a seconda del proprio rango e della propria età: pertanto il banchetto diventa così, in modo evidentissimo, una rappresentazione globale e totale, a un tempo, della società umana e della geografia mitica e sacra dell'Irlanda:

«I re e i dottori si disponevano attorno a Diarmait, figlio di Cerball (il re supremo), e cioè: i re e i dottori nel contempo, i guerrieri e i pirati assieme; i giovani e le fanciulle, il popolo orgoglioso e vano nelle sale sui due lati delle porte. E a ognuno era servita la porzione adeguata: frutta scelte, manzo, maiale e prosciutto per i re, per i dottori e anche per i nobili e per gli anziani liberi tra gli uomini d'Irlanda; serve e servi avevano il compito di fare le porzioni per loro e di servirle; carne rossa infilzata su spiedi di ferro, con cervogia, birra novella e siero di latte per i guerrieri e per i pirati, e giullari e coppieri avevano il compito di fare le porzioni per loro e di servirle; teste, zampe e tagli di seconda scelta (?) del bestiame macellato per gli aurighi e per i giocolieri, e portinai avevano il compito di fare le porzioni per loro

e di servirle; carne di vitello, di montone e di maiale, e la settima parte [...?...] all'esterno, per i giovani e per le fanciulle, perché la loro allegria li rendeva liberi (?) e il loro rango (?) li attendeva (?). Mercenari e serve libere facevano le porzioni per loro e li servivano»[4].

Confermando e convalidando queste disposizioni, altri racconti ci informano, con alcune varianti minori qui trascurabili, sull'ubicazione e sull'uso dei vari edifici che formavano il complesso della reggia. Uno dei passi più chiari è contenuto nel racconto *Fleadh Duin na nGedh ocus Tucait Catha Muigi Rath* o *Il Banchetto di Dun na nGedh e la Causa della Battaglia di Magh Rath*. Dopo che la capitale tradizionale, Tara, era stata maledetta da san Ruadhan nel VI secolo, ogni re supremo si stabilì nel luogo che più gli aggradava:

«Allorché Domhnall, figlio di Aedh, s'impadronì della sovranità d'Irlanda, in primo luogo scelse Dun na nGedh sulle sponde del fiume Boyne per farne la propria residenza fortificata. Costruì sette grandi bastioni attorno a questa fortezza, a imitazione della Tara dei Re e dispose le case di questa fortezza a imitazione delle case di Tara, e cioè: la grande Casa del Centro: là risiedevano il re in persona, le regine, i dottori e i più valenti di ogni arte; la Residenza di Munster, la Residenza di Leinster, la Sala dei Banchetti del Connaught, la Casa degli Ulati, la Prigione degli Ostaggi, la Stella dei Poeti e l'Appartamento dell'Unico Pilastro, che fu fatto da Cormac, figlio di Art, innanzi tutto, per sua figlia Grainne, e le altre case accanto a queste»[5].

È a un tempo notevole e normalissimo che i druidi (o «dottori») risiedano nell'edificio del re. Non ci servono ulteriori prove per dimostrare che essi sono necessariamente connessi — poiché certamente erano loro a definirla — con la concezione della geografia sacra, nelle isole e sul continente.

Secondo il mito, proprio un re biturige, ***Ambigato*** («che combatte sui due lati») dà l'avvio, nei tempi mitici e pseudo-storici, alla conquista della Gallia Cisalpina, come narra Tito Livio (V, 34):

«Quanto al passaggio dei Galli in Italia, ecco le notizie che ci sono pervenute: mentre a Roma regnava Prisco Tarquinio, il supremo potere sui Celti, che rappresentano un terzo della Gallia, era nelle mani dei Biturigi; questi mettevano a capo di tutti i Celti un re. Tale fu Ambigato, uomo assai potente per valore e ricchezza, sia propria che pubblica, perché sotto il suo governo la Gallia fu così ricca di prodotti e di uomini da sembrare che la numerosa popolazione si potesse a stento dominare. Costui, già in età avan-

zata com'era, desiderando liberare il suo regno dal peso di quel sovraffollamento, lasciò intendere ch'era disposto a mandare i nipoti Belloveso e Segoveso, giovani animosi, in quelle sedi che gli dèi avessero indicato con gli augùri: portassero con sé quanti uomini volevano, in modo che nessun popolo potesse respingerli al loro arrivo. A Segoveso fu quindi destinata dalla sorte la selva Ercinia; a Belloveso invece gli dèi indicavano una via ben più allettante: quella verso l'Italia [...]».

(Traduz. it. di M. SCANDOLA, Rizzoli, Milano, 1982, vol. III, p. 89)

Tito Livio ha conferito una parvenza storica a una leggenda che poteva essergli nota soltanto tramite i Celti cisalpini. Ma tale conquista prelude anche e soprattutto alla fondazione di Milano con il nome tutto celtico di *Mediolanum*. Quindi la nozione religiosa di «centro (sacro)» è fondamentale e non è gratuito o casuale che le quattro nazioni più potenti della Gallia siano anche quelle situate nella posizione più centrale: Carnuti, Biturigi, Arverni, Edui[(6)]. Con ogni evidenza l'Irlanda si rifà a una concezione analoga, cristallizzata nel nome della provincia centrale del *Mide* (Meath) «centro», formata prelevando una piccola parte di territorio da ciascuna delle quattro province originarie. E così nel Mide sorge la capitale politica e religiosa, Tara. Ma nel Mide c'è anche un altro punto fondamentale, o ancor più fondamentale, la collina di Uisnech, di cui si narra quanto segue nel racconto della *Fondazione del Dominio di Tara*:

«Successivamente i nobili d'Irlanda andarono, come si è detto, ad accompagnare Fintan a Uisnech e si congedarono reciprocamente sulla cima di Uisnech. Egli innalzò, al loro cospetto, un pilastro di pietra a cinque lati proprio in cima a Uisnech. E assegnò un lato a ciascuna delle province d'Irlanda. Infatti in tal modo Tara e Uisnech stanno in Irlanda come due rognoni in un animale selvatico. E là egli designò una misura, cioè una parte di ogni provincia in Uisnech. Dopo aver disposto il pilastro, Fintan fece questo canto [...]»[(7)].

La provincia centrale è coinvolta in un simbolismo complesso, riassumibile nello schema della pagina seguente.

Essa è un concentrato, un compendio e una sintesi di tutta l'Irlanda vista come un mondo conchiuso[(8)].

È stata altresì dimostrata agevolmente — ciò era inevitabile — la scarsa consistenza storica di Tara ed è innegabile, tra l'altro, che l'attuale contea di Meath è molto distante dal vero centro geografico dell'iso-

CONNAUGHT Uisnech	ULSTER Tailtiu
MEATH	
MUNSTER Tlachtgha	LEINSTER Tara

la[9]. Ma è il caso di ricordare che la nozione religiosa di «centro» sfugge alla ristretta ottica materialistica cui sono soggette la storia e la geografia umane? Esistono altre, molteplici prove testuali dell'antichità della divisione dell'Irlanda in quattro province più una. Forse la più arcaica, se non la più antica, è quella fornita dal *Libro delle Conquiste*:

> «I Fir Bolg divisero l'Irlanda in cinque parti, come si è detto. Il quinto di Gann è quello in cui stava Coirpre Nia Fer. Il quinto di Sengann è quello in cui stava Eochu mac Luchta. Il quinto di Slainne è quello in cui stava Ailill, figlio di Mata. Il quinto di Rudraige è quello in cui stava Conchobar, figlio di Ness. E tale divisione sarà sempre valida nelle province, secondo quanto stabilirono i Fir Bolg»[10].

Il testo parla di cinque province, ma ne nomina soltanto quattro, in base ai nomi dei re. Ma, poiché la quinta era il centro intorno a cui gravitavano le altre quattro, è normale che essa non venga nominata: la sua esistenza è implicita e abbiamo a che fare con una nozione tradizionale, nozione abbastanza radicata da far sì che in irlandese la provincia sia chiamata *coiced* «quinto» in tutti i testi. Quanto ai Fir Bolg, lo precisiamo al volo, essi non hanno nulla di storico[11].

Il carattere arcaico del regno di Tara si palesa, all'occorrenza, nei modi soliti. La sua antichità viene dimostrata più volte nel racconto della *Fondazione del Dominio di Tara*:

— dal più anziano di tutti i druidi, Fintan, il quale ha cinquemila anni e quindi compie così, in un certo senso, la sua ultima missione: ***provare, stabilire definitivamente che Tara è e deve restare la sede della sovranità suprema d'Irlanda***. D'altronde egli adempie perfettamen-

te questa difficile missione, perché è «versato in tutte le sentenze giuste pronunciate dall'inizio del mondo fino a oggi». Proprio Fintan ha piantato, altresì, in Irlanda la prima bacca di tasso rosso, da cui sono derivati gli alberi primordiali delle cinque province;

— dal più grande tra gli dèi, Lug, all'occorrenza chiamato Trefuilngid Treochair, il quale, andando ad assistere alla prima assemblea mitica degli uomini d'Irlanda, durante il regno di Fergus Cerball, re leggendario quant'altri mai, ha concluso che non si doveva apportare nessun cambiamento, con nessun pretesto, allo statuto tradizionale della sovranità: «Che sia come l'abbiamo trovato», disse Fintan, «non andremo contro le disposizioni lasciateci da Trefuilngid, perché egli era un angelo di Dio o Dio in persona»(12).

Un'altra prova di arcaismo è fornita dai mezzi usati, sempre a Tara, per controllare la fondatezza dell'elezione regale. Tali mezzi — si potrebbero definire elementi rituali, formano una sorta di 'sceneggiatura' notevole, secondo quanto narra *De Sil Chonairi Mor* o *(Racconto) circa la stirpe di Conaire il Grande*:

«A Tara c'era un carro regale cui venivano attaccati due cavalli del medesimo colore, i quali non erano mai stati attaccati a un carro. Se uno non era destinato alla sovranità, il carro gli balzava davanti e i cavalli saltavano davanti a lui. Sul carro c'era un manto regale. Se uno non era destinato alla sovranità, il mantello gli stava largo. A Tara c'erano due pietre, cioè Blocc e Bluigne: se esse accettavano un pretendente al trono, si scostavano davanti a lui, cosicché il carro passava tra di loro. E c'era Fal, il Pene della Pietra, alla fine della corsa del carro. Se uno era destinato alla sovranità di Tara, la Pietra di Fal gridava davanti all'assale del suo carro, tanto che tutti l'udivano. Se uno non era destinato alla sovranità di Tara, le due pietre, Blocc e Bluigne, non si scostavano davanti a lui e si riusciva a far passare in mezzo a loro soltanto la parte piatta della mano. E se uno non era destinato alla sovranità di Tara, la Pietra di Fal non gridava davanti al suo assale. Esse non accettarono Lugaid Riabnderg dopo la morte di Etarscel»(13).

Restiamo sempre in ambito mitico: nelle genealogie dei re d'Irlanda la fondazione della provincia centrale è attribuita a Tuathal Techtmar («che viene da oltre il mare»):

«Fu a opera di Tuathal che ogni provincia d'Irlanda venne privata della propria testa, e da quel fatto ebbe origine il nome Mide, cioè Mide «il collo» di ciascuna provincia. Distrutti banditi e pirati, Tuathal esercitò un po-

tere forte e autorevole sull'Irlanda. In seguito Tuathal Techtmar indisse il festino a Tara e le province d'Irlanda vennero all'assemblea di Tara. Ecco le province che vi si recarono, e cioè Fergus, Febal e Eochu mac Conrach che regnavano congiuntamente sull'Ulster, Eogan mac Ailella Erann che regnava sul Munster meridionale, Conrach mac Derg che regnava sul Connaught, Eochu mac Deiri che regnava sul Grande Munster, Eochu mac Echach Doimléin dei Domnann che regnava sul Leinster. Allora costoro assicurarono, garanti il sole e la luna e ogni potenza nel cielo e sulla terra, che le province d'Irlanda, benché dotate di pari autorità, non avrebbero mai avuto tanti diritti quanti erano quelli dei suoi discendenti»[14].

Ma, in definitiva, va a Keating il merito di aver spiegato e chiarito i rapporti intercorrenti tra le quattro province rispetto alla provincia centrale, nel passo in cui egli descrive l'andamento delle quattro feste del calendario e ne elenca le localizzazioni topografiche sul territorio del Mide:

«Combattute tali battaglie [...] Tuathal indisse il festino di Tara, come vuole l'usanza secondo cui un re all'inizio del proprio regno convoca una grande assemblea generale per ordinare le leggi e le usanze del paese. I nobili dei Gaeli di ogni provincia d'Irlanda andarono da lui e lo accettarono come re perché egli li aveva liberati dalla schiavitù degli uomini non-liberi, cioè le Tribù Vassalle. Si impegnarono, garanti gli elementi, a lasciargli la sovranità d'Irlanda, a lui e ai suoi discendenti, secondo la promessa fatta a Ugaine Mor.
Proprio allora fu divisa in quattro parti la provincia con cui egli fece Midhe, così come essa si configura attualmente, affinché essa fosse il dominio riservato a ogni re supremo che avrebbe regnato in Irlanda. Infatti, benché il paese che sta accanto a Uisnech fosse chiamato Midhe dall'epoca dei figli di Nemed fino all'epoca di Tuathal, fino all'epoca di Tuathal il nome Midhe non designava ancora le parti tolte alle province e trasformate da Tuathal in un territorio di provincia.
Unite queste quattro parti e trasformatele in un unico territorio chiamato Midhe, Tuathal vi edificò quattro grandi fortezze regali, segnatamente una fortezza in ogni parte. E quindi edificò Tlachtgha nella parte che il Munster aveva ceduto al Midhe: proprio là fu istituito il fuoco di Tlachtgha; là i druidi d'Irlanda usavano riunirsi e radunarsi durante la notte di Samain per fare sacrifici a tutti gli dèi. Su questo fuoco essi bruciavano le loro vittime ed era obbligatorio, pena una multa, spegnere tutti i fuochi d'Irlanda quella notte; per ogni fuoco acceso in Irlanda il re del Munster riceveva uno scrupolo o tre *pence*, poiché la regione dove sorge Tlachtgha appartiene alla parte che il Munster diede al Midhe.
Egli edificò la seconda fortezza nella parte da lui presa alla provincia del Connaught, cioè Uisneach, dove si teneva un'assemblea generale degli uomini d'Irlanda, chiamata la Grande Assemblea di Uisneach: questa riunio-

ne si teneva a Beltaine. Ivi barattavano i loro averi, le loro merci, le loro cose. Qui, inoltre, offrivano sacrifici al dio supremo da loro adorato e chiamato Bel. Avevano l'usanza di accendere due fuochi in onore di Bel in ogni *tuath* d'Irlanda e di far passare un malato di ogni tipo esistente nella *tuath* tra i due fuochi per preservarli da qualsiasi malattia nel corso dell'anno; da quel fuoco acceso in onore di Bel deriva il nome Beltaine, dato alla nobile festa celebrata il giorno dei due apostoli Filippo e Giacomo: Beltaine, vale a dire fuoco di Bel. Il cavallo e gli equipaggiamenti di ogni capo che si recava alla grande riunione di Uisneach dovevano essere ceduti, come tributo, al re del Connaught, poiché tale riunione aveva luogo nella parte della provincia ceduta dal Connaught.

La terza fortezza edificata da Tuathal, chiamata Tailtiu, sorge nella parte ceduta al Midhe dall'Ulster; là aveva luogo la fiera di Tailtiu, durante la quale gli uomini d'Irlanda si alleavano tra loro con vincoli matrimoniali o amichevoli. In questa assemblea vigeva un'usanza, secondo cui gli uomini si mettevano da una parte e le donne dall'altra, mentre i padri e le madri stipulavano i contratti. Ogni coppia che aveva stipulato accordo e contratto era sposata, come dice il poeta:

"Le donne non devono accostarsi agli uomini belli e splendidi,
gli uomini non devono accostarsi alle donne.
Ma ciascuno deve restare separato
nel luogo della grande fiera".

Tuttavia fu Lughaidh Lamhfhada colui che per primo istituì l'assemblea di Tailtiu per commemorare annualmente la propria madre adottiva Tailtiu, figlia di Maghmor, re di Spagna, nonché moglie di Earc, ultimo re dei Fir Bolg, come si è detto prima. Allorché Tailtiu fu sepolta da Lughaidh su quella collina, egli istituì l'assemblea di Tailtiu come riunione in memoria di lei. Per questa ragione fu chiamato *Lughnasadh*, vale a dire riunione o commemorazione, il primo giorno di agosto, in cui annualmente si celebra la festività dell'arresto di Pietro. Benché la montagna e l'assemblea di Tailtiu esistessero già all'epoca di Lughaidh Lamhfhada, Tailtiu non fu fortezza regale fino all'epoca di Tuathal Techtmar. Poiché il luogo dove sorgeva Tailtiu appartiene alla provincia dell'Ulster, il tributo imposto all'assemblea di Tailtiu andava al re dell'Ulster. Esso ammontava a un'oncia d'argento per ogni coppia presente colà.

La quarta fortezza regale è sita nella parte data al Midhe dal Leinster. Laggiù aveva luogo il festino di Tara, ogni tre anni, dopo che erano stati offerti sacrifici a tutti gli dèi di Tlachtgha (come già si è detto) per annunciare l'assemblea regale detta Festino di Tara, in cui si decideva circa le leggi e le usanze e in cui si approvavano gli annali e le antichità d'Irlanda, talché quanto era stato approvato veniva inserito dai dottori-capi nella lista dei re chiamata Salterio di Tara; e tutte le usanze o gli annali che non risultavano conformi a quel grande libro non erano considerati autentici»[15].

Per concludere e per commentare concisamente tale testo, insisteremo una volta di più sull'intima e profonda solidarietà, sull'inscindibile complementarità dei druidi e dei re i quali, riuniti nei quattro settori o, se si vuole, nei quattro 'santuari' del Mide, a Tara, Tailtiu, Uisnech e Tlachtgha, in occasione delle feste, tutelano, mediante la propria presenza e le proprie decisioni o azioni, l'armonia e la prosperità dell'Irlanda, intesa come totalità del cosmo [16].

E il nome principale dell'isola è *Ériu* perché la regina così chiamata risiede a Uisnech, nel centro simbolico dell'Irlanda. Ivi si è recato a trovarla il *file* Amorgen, esattamente come era andato a trovare le sue due sorelle Banba e Fotla, eponime secondarie:

> «Sbarcarono a terra e in seguito arrivarono a Sliab Mis. Banba andò incontro a loro, accompagnata dalla propria compagnia di druidi e di maghi. Amorgen le chiese: "Come ti chiami?". "Banba", ella disse, "e l'isola prende il suo nome da me, cioè si chiama isola di Banba". Poi andarono a Sliab Eiblinne, dove Fotla andò incontro a loro. Il poeta le chiese allo stesso modo: "Come ti chiami?". Andarono a Uisnech di Mide e vi trovarono Ériu. Il poeta le chiese: "Come ti chiami?". Ella disse di chiamarsi Ériu e che l'isola aveva preso nome da lei» [17].

Queste tre sorelle sono la triplicazione mitica della Sovranità. E dato che i tre nomi designano un unico paese, esse non sono altro che un unico, medesimo personaggio.

Un'altra versione del *Libro delle Conquiste* presenta i fatti diversamente. Questa volta proprio Banba e Fotla sollecitano, avendo profetizzato lo stanziamento dei Goideli in Irlanda, che l'isola sia chiamata con i loro rispettivi nomi: va da sé che ciò viene concesso. Ma quando tocca a Ériu:

> «Parlarono con Ériu a Uisnech. Ella disse loro: "Siate i benvenuti, o guerrieri. Da molto tempo i profeti hanno predetto il vostro arrivo. Questa isola sarà vostra per sempre. E non vi sarà isola migliore a oriente del mondo. Nessuna stirpe sarà più numerosa della vostra". "Bene", disse Amorgen, "la profezia è buona". "Non era bene ringraziarla", disse Eber Donn, il più anziano dei figli di Mil, "si dovevano ringraziare i nostri dèi e la loro potenza". "Per te fa lo stesso", disse Ériu, "tu non guadagnerai nulla su quest'isola ed essa non sarà proprietà dei tuoi figli. Fatemi un regalo, figli di Mil e nipoti di Bregon", ella disse, "fate che quest'isola prenda il mio nome". "E sia questo il suo nome più importante", disse Amorgen» [18].

Ecco quale era la tradizione cui attingeva il monaco gallese Geraldo di Cambria, nella sua *Topographia Hibernica*, intorno alla fine del XII secolo:

«Trovandola (l'Irlanda) vuota al loro arrivo, se la divisero in cinque parti, le cui estremità si riuniscono in una certa pietra del Midhe, vicino al castello di Kyllar. Questa pietra è detta l'ombelico d'Irlanda perché è situata quasi al centro e nel punto mediano della terra; pertanto la regione che sorge nel centro dell'Irlanda si chiama Midhe»(19).

Geraldo di Cambria non accenna ai druidi e, comunque, non bisogna pretendere troppo da lui. Ciò nonostante, i druidi sono esplicitamente menzionati nel passo iniziale della *Battaglia di Mag Tured*, in cui si racconta l'arrivo dei Tuatha Dé Danann in Irlanda. Nel loro insediamento originario, a settentrione del mondo, costoro venivano istruiti da quattro druidi, ognuno dei quali risiedeva in una delle quattro isole simboliche:

— ***Mor-fessae a Falias,***
— ***Esras a Gorias,***
— ***Uiscias a Findias,***
— ***Semias a Murias***(20).

Infine, la divisione quadripartita della geografia politica celtica rispecchiava qualla dei Galati stabiliti nell'Asia Minore nel II secolo a.C., se si deve prestar fede a Strabone (*Geog.* XII, 5, 1):

«I tre popoli parlavano la stessa lingua e anche riguardo al resto non esisteva alcuna differenza tra loro. Tuttavia ciascuno di tali popoli si divise in quattro parti chiamate tetrarchie, ognuna delle quali aveva un suo tetrarca, un unico giudice, un unico capo militare, sottoposto all'autorità del tetrarca e due sottocapi militari».

Nel primo secolo d.C. Strabone parla riferendosi al passato. Ma è sufficiente che tale suddivisione arcaica sia esistita e coincida con i dati irlandesi relativi alle quattro province fondamentali. La quinta provincia era un punto ideale, notevole per il suo intenso simbolismo: la Pietra di Fal, a Tara, gridava sotto i piedi del sovrano legittimo e tutto, in quella stessa capitale, era organizzato secondo un ritmo quadripartito ben cadenzato(21).

La divisione quadripartita di un territorio non risponde a una necessità amministrativa o politica assoluta: a rigore, essa non è altro — al

pari dell'odierna suddivisione in dipartimenti o della ripartizione di certi stati moderni — che la conseguenza di contingenze determinate da cause variabili. Ma in Irlanda essa è immutabile: in uno dei testi più cristianizzati della letteratura irlandese, in cui il *sid* precristiano non fa più alcun torto alla teologia, essa sussiste quale nozione tradizionale perfettamente integra:

«Dopo di che arrivarono a un'altra isola, alta e divisa in quattro da quattro muri: dapprima un muro d'oro, poi un altro d'argento; un terzo di bronzo e un quarto di vetro. C'erano re nella quarta parte, regine nell'altra, guerrieri in un'altra ancora e fanciulle nell'ultima. Una fanciulla venne incontro a loro, li guidò a terra e offrì loro da mangiare. Quel cibo era simile a formaggio e ciascuno vi trovava il sapore che preferiva. Ella servì loro da bere in un piccolo recipiente, tanto che essi dormirono, ebbri, per tre giorni e per tre notti. Per tutto quel tempo la fanciulla li serviva. Passati tre giorni, al loro risveglio, erano in mare a bordo della loro barca. Non vedevano più, da nessuna parte, né l'isola né la fanciulla» (22).

L'adattamento del *sid* al cristianesimo ha avuto come principale conseguenza la scomparsa della bella, fascinosa creatura che offre il suo amore, nonché la felicità eterna, al visitatore o a colui che ella è andata a cercare. In un altro testo, ancora più cristianizzato, la *Navigazione degli Ui Corra*, non v'è ombra di donne, ma l'isola è sempre divisa in quattro:

«Successivamente presero a remare a lungo e apparve loro un'altra isola con quattro tipi diversi di uomini. Essi avevano diviso l'isola in quattro, e cioè individui tranquilli dai capelli grigi nel primo settore, signori regali nel secondo, guerrieri nel terzo, servi nel quarto. Erano belli e splendenti. Giocavano ininterrottamente. Uno di loro (degli Ui Corra) andò da loro per chiedere notizie. Era scuro e repellente rispetto agli esseri splendidi presso cui si recava. Subito prese a giocare e a ridere, tanto che diventò lieto e splendido come loro. Restò con loro sull'isola e gli Ui Corra ne furono addolorati. Si allontanarono a colpi di remo» (23).

2. *Il santuario o «nemeton»*

Mediante il concetto di «centro», inteso nel senso della parola greca *omphalos*, arriviamo a comprendere il concetto di santuario, volendo indicare con questo termine un luogo particolarmente carico di potenziale e di energia sacra. Tale nozione è compendiata, a livello etimologico, dal toponimo *Mediolanum*, di cui sono state proposte due interpretazioni,

l'una affatto profana («centro della pianura»), l'altra religiosa («centro di perfezione»)[24]. Il meccanismo analogico-ermeneutico celtico fa sì che l'una non escluda l'altra: d'altronde *Mediolanum* non è la sola parola di questo genere e talora esistono sinonimi, come *Mezunemusus* (cfr. *Medionemeton* «santuario del centro»)[25]. C'era anche e soprattutto il galata *drunemeton*, secondo quanto documenta Strabone (*Geog.* XII, 5, 1):

> «I dodici tetrarchi avevano un consiglio formato da trecento membri, i quali si riunivano in una località chiamata *Drunemeton*. Di pertinenza del consiglio erano i processi per omicidio, mentre gli altri competevano ai tetrarchi e ai giudici. Tale era, un tempo, la costituzione della Galazia».

Nulla consente di affermare che, nella parola galata *drunemeton, dru-* vada connesso con il nome dei druidi o, in base all'etimologia greca di Plinio, con il nome della quercia. Ciò richiederà una spiegazione più plausibile, fondata su basi etimologiche sicure. Nulla consente, altresì, di affermare, al livello attuale delle nostre conoscenze, che il *drunemeton* galata fosse una foresta di querce, benché ciò non sia affatto impossibile. Tutto quello che è lecito arguire dal contesto cui accenna Strabone è che il *drunemeton* era un santuario 'federale', situato nel centro simbolico del paese o in un luogo pregno di sacralità, analogo al *locus consecratus* dei Carnuti o forse, ancora, al sito in cui si riuniva il *Concilium Galliarum*: ma non possiamo propendere immediatamente più per l'una che per l'altra ipotesi. Non possiamo né ridurlo esclusivamente a un santuario della quercia né escludere da esso i druidi. Le indicazioni fornite dallo scrittore greco sono troppo imprecise, eccettuato il fatto che egli descrive correttamente, parlando dell'ordinamento del governo della provincia, ***la dualità che lega re e giudice***, la quale non può essere altro che il ***binomio re/druida***, se ben si ricordano le specializzazioni irlandesi[26]. Fatto sta che il druida, sia egli menzionato dalle fonti oppure no, certamente ha svolto il ruolo più importante nell'organizzazione politica e, *a fortiori*, religiosa. In effetti, l'antico celtico *nemeton* è il nome generico, usato in tutte le regioni celtiche, designante il santuario, il tempio e l'*omphalos*[27]. Ciò affiora perfino nella traduzione latina, *sanctissimum templum*, circa il santuario dei Boi d'Italia, allorché Tito Livio riferisce il tragico aneddoto sulla morte di Postumio[28]. Quindi il santuario celtico risulta connesso più con una nozione, simbolica o effettiva, di 'centro', che con una forma o con un aspetto materiale, giacché esso viene designato nella sua globalità dalla parola indicante il sacro:

— ***in quanto precisa località geografica,***
— ***in quanto momento nel tempo misurato dal calendario,***
— ***in quanto persona, individuo distinto dal resto della società***[29].

Il luogo sacro o consacrato doveva essere, di per sé, più importante delle costruzioni, provvisorie o definitive, colà eventualmente edificate. Non esistono «templi» celtici nell'accezione del termine latino *templum*. Ma ciò non comporta che i templi gallo-romani siano immuni da influenze o da reminiscenze epicoriche. Né comporta che, nelle regioni meridionali o anche centrali della Gallia, l'influsso classico non abbia indotto a costruire templi di pietra o di legno anteriormente alla conquista romana[30].

Sul piano mitico, il più celebre *omphalos* celtico è l'isola di Avallon, donde il re Artù deve, un giorno, ritornare per liberare i Bretoni (della Grande e della Piccola Bretagna!) dall'oppressione straniera[31]. Ma la terra celtica ospita una parte cospicua della rete europea degli *omphaloi*, rete i cui punti salienti, Delfi, gli Externsteine, il Magdalensberg, Carnac, Stonehenge, Uisnech, sono stati importantissimi nella storia religiosa dell'Antichità[32]. Le divergenze tra le forme della tradizione si spiegano facilmente, se le si attribuisce ad adattamenti alla mentalità e alle condizioni sociali.

3. La foresta sacra

Ma, per via della sua natura molto spesso boschiva, il *nemeton* è strettamente connesso con l'albero, a sua volta legato al sapere sacerdotale da una contaminazione etimologico-religiosa (*vidu*)[33]. Tutto ha origine dal druida e tutto riconduce a lui. Ciò spiega perché alberi sacri vengano spesso associati, in luoghi privilegiati, ad avvenimenti d'eccezione:

> «La notte in cui è nato Conn
> è stata benvenuta in tutta l'Irlanda.
> Fu allora che nacquero l'albero di Tortu, il tasso di Ross»[34].

L'albero di Tortu e il tasso di Ross rientrano tra i cinque principali alberi d'Irlanda. Un altro albero, il tasso di Mugna, poteva dare ombra a mille persone e donava, tre volte l'anno, agli abitanti della pianura in cui sorgeva tre frutti sacri: ghianda, noce e mela:

«Mugna, il figlio di mia sorella, legno glorioso,
fu Dio a crearlo, tanto tempo fa;
un tasso dalle svariate qualità,
con tre frutti scelti.

La ghianda e la noce stretta e scura,
e la mela, cosa eccellente,
il Re le inviava regolarmente
su di lui tre volte all'anno [...].

Trecento cubiti era alto l'albero senza difetto;
la sua ombra riparava mille persone.
Rimase in un luogo segreto a settentrione e a oriente
fino all'epoca di Conn dalle cento battaglie»[35].

Evidentemente il mito non spiega come un tasso potesse produrre frutti così diversi tra loro quali ghiande, noci e mele. Tuttavia l'albero è meraviglioso e, alla stregua di ogni albero meraviglioso e, soprattutto, primordiale, sfugge a qualsiasi classificazione o valutazione umana. Essendo fuori della norma, esso produce tutti i frutti utili o necessari al vitto degli iniziati: da numerose testimonianze testuali sappiamo abbastanza bene che la ghianda era il cibo preferito dagli animali sacri, quali i cinghiali e i maiali (di questo mondo e dell'Aldilà); la mela era il frutto delle belle messaggere del *sid* e contro di essa la magia dei druidi era inefficace; la noce cadeva nella fontana sacra, dove veniva mangiata dal salmone della scienza. Successivamente si consumava la carne del salmone[36].

Quindi legno, bosco — qualsivoglia ne siano gli aspetti, tecnici o altri ancora — e foresta non esulano mai dal sapere sacerdotale e dall'essenza del sacro[37]. Ne consegue che la foresta e il tempio sono, per i Celti, nozioni equivalenti, sinonime o interscambiabili. Camille Jullian aveva, sostanzialmente, ragione a tradurre *nemeton* con il latino *nemus*[38]. Proprio nella foresta, a detta di Lucano (*BCiv.* I, 453-454), i druidi officiavano: *nemora alta remotis incolitis lucis* «abitate santuari profondi, in foreste remote». È un'allusione significativa. A essa va aggiunta la menzione della foresta che sorgeva nei pressi di Marsiglia e che fu distrutta da Cesare:

«C'era un bosco sacro, mai profanato da tempo immemorabile, che sotto la volta dei suoi rami racchiudeva un'aria tenebrosa e gelide ombre, facendo schermo in alto ai raggi del sole. Non Pani agresti e Silvani, signori delle selve, e Ninfe lo abitavano, ma vi erano celebrate cerimonie di barbari riti; vi si ergevano sinistri altari e durante i sacrifici il sangue umano sprizzava

su ogni pianta. Se un po' di fede merita l'antichità, che ha provato lo stupore per il divino, persino gli uccelli avevano paura di posarsi su quei rami e le fiere di sdraiarsi in quella selva; neppure il vento o la folgore che piombava dalle fosche nubi si abbattevano su di essa e le fronde degli alberi avevano un brivido tutto loro, senza che il vento le scuotesse. Acque abbondanti cadevano da cupe sorgenti e le lugubri statue degli dèi erano prive d'arte, ricavate rozzamente da tronchi intagliati. La muffa stessa e lo scolorimento dei tronchi putrescenti davano un senso di sgomento. Non tale timore incutono agli uomini gli dèi raffigurati secondo una sacra tradizione: tanto aggiunge ai terrori il non conoscere gli dèi, che pure si temono. E si narrava che spesso muggivano per terremoti le profondità delle caverne, si risollevavano i tassi abbattuti e si vedevano bagliori nelle selve, senza che vi fossero incendi, e che draghi striscianti si avviticchiavano ai tronchi. Le genti non si radunavano in quel luogo per celebrarvi il culto, ma lo avevano lasciato agli dèi. Quando Febo è a metà del suo corso o in cielo si stendono le tenebre della notte, neppure il sacerdote osa addentrarvisi per paura di vedersi improvvisamente davanti il signore del bosco» [(39)].

(Traduz. it. di L. GRIFFA, Adelphi, Milano, 1967, pp. 121 e 123)

Lucano non dice che tale sinistra foresta era di proprietà dei druidi. Ma doveva proprio dirlo? Egli conferma o anticipa quanto ha scritto Pomponio Mela (III, 2): *Docent multa nobilissimos gentis clam et diu, vicenis annis, aut in specu aut in abditis saltibus* «Insegnano molte cose ai nobili, segretamente e per lungo tempo, venti anni, sia in fondo a caverne sia in foreste remote» [(40)]. Quindi la foresta era il luogo in cui normalmente il druida dispensava il suo insegnamento. È possibile che essa gli sia servita anche, successivamente, come rifugio, ma il druida non ha mai avuto bisogno di fuggire laggiù: ***egli vi stava già, perché la foresta era sacra***. I Celti hanno stretto un intrinseco legame con la foresta, sia grazie alla scelta degli etnici (*Eburones* «uomini del tasso», *Vidu-casses* «quelli che combattono con il legno», ecc.), sia grazie all'ubicazione dei grandi santuari (foresta di Marsiglia, santuario di Anglesey, parimenti distrutto da un esercito romano), sia infine grazie all'intervento della foresta nel mito [(41)]. Ma, tanto in Irlanda quanto in Gallia, la foresta sacra era sempre vicina a una reggia: la casa di Ambiorige, si veda Cesare (*BGall.* VI, 30),

«era circondata da un bosco, come lo sono generalmente le case dei Galli, che, per evitare il caldo, preferiscono abitare vicino alle selve e ai fiumi».

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978[2], p. 235)

Si trattava soltanto di evitare la calura? Quella che Cesare ha visto e descrive sommariamente era, con ogni probabilità, una reggia, una «città» nell'accezione assai imprecisa dell'irlandese *dun* (gallico *dunon*), in cui predominavano terra e bosco. Ma qualsiasi *dun* irlandese degno di questo nome è di per sé una capitale e ogni capo ragguardevole ne ha uno personale. A esso si lega, automaticamente, la nozione religiosa di 'centro' in cui risiedono il re, il principe, il capo e i suoi consiglieri, religiosi e militari. Quindi non esiste *dun* senza santuario e non esiste santuario senza foresta. Va da sé che il santuario, facente tutt'uno con la foresta, ha prodotto echi e conseguenze politiche, sociali e lessicali importantissime in Irlanda (42). Si intuisce che la Gallia deve essersi trovata in condizioni non molto diverse.

II. Le feste

Delimitando o segnalando fuochi sacri, gli alberi fungevano da punti di riferimento per le assemblee e per le riunioni, al pari delle colline o dei monticelli. Lo stesso termine indicante specificamente la riunione, *oenach*, poteva servire quale toponimo, come per esempio quell'*oenach Maighe Adhair* menzionato negli *Annali dei Quattro Maestri* per l'anno 981 (43) o quell'*Aenach* menzionato nel 1291 negli *Annali del Connaught* (44). E, poiché ci sono quattro province, quattro sono le feste del calendario: quattro volte all'anno si celebravano feste solenni in diversi luoghi consacrati, con cerimonie e con giochi. La quarta, o, piuttosto, la prima, *Samain*, era la ricorrenza del Festino di Tara e si svolgeva nella provincia centrale. Riuniva le quattro parti dell'Irlanda e i druidi vi svolgevano il ruolo più importante (45).

In margine a queste considerazioni preliminari, la data delle quattro feste esige immediatamente un'importante osservazione: tutte le feste ricorrono una quarantina di giorni prima della 'stagione' di cui esse segnano l'inizio teorico:

Imbolc	***primavera***	***1° febbraio,***
Beltaine	***estate***	***1° maggio,***
Lugnasad	***autunno***	***1° agosto,***
Samain	***inverno***	***1° novembre.***

Quindi esse non sono esattamente né equinoziali né solstiziali. Le due più importanti, *Beltaine* e *Samain*, segnano rispettivamente l'inizio della

bella stagione e l'inizio della brutta stagione. E *Samain* è il vero e proprio inizio dell'anno, poiché inaugura il periodo durante il quale prevale la notte: pertanto essa è anche la fine dell'anno. Ma ogni festa è fuori del tempo normale. Vediamo che, in generale, la festa celtica è un punto di equilibrio e d'incontro tra il tempo umano e il tempo divino, nonché un punto d'intersezione tra il calendario inscritto nel tempo e il luogo della celebrazione inscritto nello spazio. Ciò autorizza il confronto indiretto con il rapporto etimologico esistente in latino tra *tempus* e *templum*[46].

1. «Imbolc», la festa della primavera

Imbolc è la festa del primo di febbraio. La spiegazione classica — non vuol dire che essa sia la migliore — è quella fornita dal *Glossario di Cormac*: «*Oi* ovino, donde si dice *oisc* pecora sterile, cioè ovino sterile, *oimelc* lattazione delle pecore ed è il periodo in cui viene il latte alle pecore, dopo che esse sono state munte»[47]. Citeremo, altresì, l'antica quartina:

> «Assaggiare ogni vivanda secondo l'ordine,
> ecco quello che si deve fare a Imbolc;
> lavarsi le mani, i piedi, la testa,
> è così come dico»[48].

Forse proprio questa quartina ha ispirato l'etimologia di *Imbolc* proposta da Vendryes, il quale fa derivare tale nome da *imb-* , prefisso riflessivo o intensivo, e da *folc* «acquazzone»[49]. L'etimologia è stata contestata — assai inutilmente — ma non sostituita[50]: essa è palesemente valida. Quindi l'interpretazione sussiste perché è inderogabile[51]. E tale essa risulta soprattutto ove si consideri che la festa di *Imbolc*, cui è subentrata la festa cristiana della Candelora, consacrata alla Vergine Maria, è stata anche *féil Brigde* «la festa di Brigid» secondo la versione della *Tain Bo Cualnge*[52] fornita dallo *Yellow Book of Lecan*. Essa corrisponde ai *Lupercales* romani, festa della lustrazione e della fecondità al termine dell'inverno. Ma, poiché tutto quanto riguarda il culto e la teologia della Brigid precristiana è stato minuziosamente occultato in tutta la letteratura medioevale, è quasi impossibile studiare la festa. E i dati mitologici al riguardo risultano tanto più scarni in quanto essa non concerneva la classe militare, in onore della quale è stata tramandata la mag-

gior parte delle storie. Pertanto ci limiteremo a sottolineare il suo probabile carattere di festa della fecondità e, soprattutto, di festa lustrale, successiva ai rigori e alle impurità invernali. Siffatto carattere rientra fra quelli attribuibili alla grande divinità femminile dei Celti e ne completa gli aspetti sovrani e guerrieri. Ma la festa è secondaria rispetto alle altre tre: nell'estremo occidente le stagioni cambiano a novembre e a maggio [53]. Si deve aggiungere, per completezza, che il folklore irlandese relativo alla festa di febbraio è ricchissimo. Tuttavia esso risulta fortemente cristianizzato e si deve inevitabilmente concludere che la festa di santa Brigida ha soppiantato *Imbolc* [54].

2. «Beltaine», la festa sacerdotale

Letteralmente *Beltaine* significa, se si accetta la composizione sintetica della parola (segno di arcaismo), «fuoco di Bel», e tale nome ancora oggi designa il mese di maggio nell'irlandese moderno: *la bealtaine* «the first day of May», secondo il dizionario di Dinneen [55]. Anche in questo caso disponiamo di informazioni succinte. Ma esse non sono così scarse da impedirci di determinare esattamente il simbolismo della festa, pur non conoscendone completamente i rituali. Nella raccolta delle consuetudini gastronomiche citata precedentemente, il contenuto della strofa riservata a *Beltaine* è misero:

> «Io vi dico, una festa speciale,
> sono le ricchezze di Beltaine,
> birra, cavolo, latte dolce
> e latte cagliato sul fuoco» [56].

Ricchezze troppo insignificanti, specialmente nel campo della storia religiosa. Tuttavia l'atmosfera si coglie meglio nel *Libro delle Conquiste*, in cui il trascrittore che narra le peregrinazioni di Partholon, il primo occupante dell'Irlanda, ci assicura che

> «proprio di martedì egli raggiunse l'Irlanda, il diciassettesimo giorno della luna delle calende di maggio» [57].

La poesia che segue tale affermazione rettifica la data, pur facendola ricorrere sempre di martedì:

«Al quattordicesimo giorno, un martedì,
essi sbarcarono dalla loro nave
diretti al porto del paese radioso, azzurro e splendente,
Inber Scene dallo scudo lucente» [58].

E sempre di maggio muore Partholon;

«I suoi quattro figli divisero l'Irlanda in quattro: quella fu la prima divisione dell'Irlanda. L'Irlanda restò divisa così fino a quando il suo popolo venne sterminato. La morte si abbatté su di loro alle calende di maggio, cioè dal lunedì di Beltaine fino all'altro lunedì (quello seguente) davanti a Mag Elta, cinquemila uomini e quattromila donne che perirono da un lunedì all'altro. Da ciò fu causato lo sterminio della stirpe di Partholon in Irlanda» [59].

Sorvoliamo sull'eccessiva precisione del numero di tali morti preistorici. L'unica cosa che conta è la datazione di *Beltaine*. Sembra, per altro, che tutti gli occupatori dell'Irlanda siano giunti in tale data, a iniziare dai Tuatha Dé Danann:

«Presero il largo con tutte le barche e dopo tre giorni, tre notti e tre anni approdarono nella grande e vasta spiaggia di Tracht Muga presso gli eroi dell'Ulster, il lunedì della prima settimana di maggio» [60].

E Keating conferma:

«Presero il largo con tutte le loro imbarcazioni e, trascorsi tre anni, tre giorni e tre notti, giunsero alla spiaggia di Tracht Muga nell'Ulster, il lunedì della prima settimana di maggio» [61].

Poi i Tuatha Dé Danann bruciano le loro navi e, dopo questo falò, si avvolgono in una nube druidica (*céo draoidheachta*) per non farsi scoprire. Se prendiamo in esame il già citato *Dindshenchas di Rennes*, risulta che sempre a *Beltaine* Midhe, eponimo della provincia centrale dell'Irlanda, accese a Uisnech per i figli di Nemed («sacro») un fuoco destinato ad ardere per sei anni. E sappiamo già che egli tagliò la lingua ai druidi locali, che non vedevano di buon occhio il fumo di tale fuoco [62].

Infatti, in definitiva, la cosa più importante a *Beltaine* è il fuoco. In un enigmatico colloquio con la sua promessa sposa Emer, Cuchulainn descrive così tale festa:

«Fino a *Beltine*, vale a dire fuoco benefico, cioè i due fuochi accesi dai druidi con grandi incantesimi. Facevano passare le mandrie tra questi fuochi (per

proteggerle) dalle epidemie ogni anno. Oppure fino a *Bel-dine*, poiché *Bel* era allora il nome di un idolo: i primogeniti (*dine*) di ogni mandria erano assegnati in possesso a Bel. Quindi *Beldine* è usato in luogo di *Beltine*» [63].

Il trascrittore fa credito a Cuchulainn di una cultura etimologica che non rientra affatto nelle abitudini dei guerrieri d'Irlanda — almeno di quelli del ciclo dell'Ulster — e, inoltre, l'etimologia è estremamente fantasiosa. Essa tradisce l'influsso dell'interpretazione biblica del sacrificio a Jahvé. Qualsiasi filologo ha il dovere di contestarla. Ma la descrizione collima con quella fornita dal *Glossario di Cormac*:

«*Beltaine*, fuoco di *Bel*, fuoco benefico, cioè un fuoco acceso dai druidi con la loro magia o con i loro grandi incantesimi; e ogni anno si conducevano a questi fuochi le mandrie (per proteggerle) dalle epidemie. Vi facevano passare le mandrie attraverso» [64].

E sempre da *Samain* a *Beltaine* le Fianna abitavano presso gli uomini d'Irlanda. Da *Beltaine* a *Samain* vivevano delle prede cacciate e dormivano all'addiaccio. Tuttavia, da *Samain* a *Beltaine* non restavano oziose:

«Un giorno in cui Finn e le Fianna stavano nella spaziosa Almain del Leinster, bevendo al festino inebriante e gioioso di Samain, e i nobili e i grandi signori d'Irlanda si trovavano al suo cospetto, Finn chiese se per loro fosse tempo di andare a correre e a cacciare. Infatti Finn e le Fianna usavano trascorrere l'anno in questo modo: da Beltaine a Samain cacciando e correndo, da Samain a Beltaine avevano il compito di tutelare gli uomini d'Irlanda» [65].

Non viene precisato se gli uomini d'Irlanda gradissero essere sorvegliati sei mesi su dodici. Ma da *Samain* a *Beltaine*, sempre secondo Keating [66], gli uomini d'Irlanda dovevano anche ospitare i *filid* e pare che costoro fossero diventati così numerosi da costituire un terzo della popolazione. Non è detto che cosa facessero d'estate. Tuttavia, da quanto si è visto precedentemente, è chiaro che *Beltaine* era la festa dell'inizio dell'estate. Quindi non si accendevano i fuochi di *Beltaine* per proteggersi dalle intemperie o dai rigori della temperatura e nemmeno soltanto per proteggere il bestiame. Anche san Patrizio accese, in occasione di tale festa o a *Samain*, nonostante l'interdizione regale, un fuoco, che non tutti gradirono, per la Pasqua cristiana. Secondo quanto racconta Muirchu nella *Vita Tripartita*, i druidi dissero al re Loegaire allora regnante:

«Questo fuoco che vediamo, chiunque l'abbia acceso stanotte, non si spegnerà mai per tutta l'eternità. Inoltre prevarrà su tutti i fuochi in uso presso di noi. E chi lo ha acceso stanotte — sopravvenendo il regno di colui che lo ha acceso stanotte — ci vincerà tutti. Egli sottometterà te e tutti gli uomini del tuo regno. Tutti i regni cadranno davanti a lui ed egli stesso colmerà tutte le cose nei secoli dei secoli»[67].

È poco probabile che i druidi abbiano parlato in latino, la lingua in cui scrive Muirchu; inoltre la loro profezia era ancora più scontata *a posteriori*, poiché è stata redatta ben dopo gli avvenimenti da essa annunciati. Ma, ancora una volta, essa è stata inventata secondo le norme tradizionali dell'Irlanda antica: una disputa, forse teologica, più sicuramente magica, tra il Santo e il Druida non può non aver luogo che a *Beltaine* assimilata alla Pasqua, riguardo a un fuoco per nulla profano. Il bestiame non c'entra! Evidentemente san Patrizio aveva scelto di accendere il suo fuoco sulla collina di Uisnech, al centro dell'Irlanda, e lo aveva circondato con un cerchio magico, interdicendone l'accesso ai pagani. Singolare, ma quanto efficace, questo santo che combatte con il fuoco le fiamme dell'inferno!

Ecco, ancora, quanto racconta in proposito Muirchu, sempre in latino:

«I druidi del re dissero a quelli che andavano: "Sire, tu non andrai nel luogo dove c'è il fuoco, per tema che forse, in seguito, tu debba adorare colui che lo ha acceso, ma vi resterai accanto, all'esterno. Egli verrà chiamato al tuo cospetto per adorarti, e tu sarai il signore. Parleremo, lui e noi, alternativamente, in tua presenza, e tu ci metterai alla prova in questo modo [...]". Giunsero nel luogo stabilito. Una volta smontati dai loro carri e dai loro cavalli, non penetrarono nel cerchio che delimitava le fiamme, ma si sedettero accanto a esso. E san Patrizio fu chiamato al cospetto del re fuori dal luogo in cui ardeva il fuoco»[68].

La vicenda si conclude con ordalie, al termine delle quali Patrizio ha sbaragliato i druidi. Se, del resto, non sapessimo dall'agiografia chi è san Patrizio, lo prenderemmo per un druida e il Cristo sarebbe un altro druida, molto più potente di tutti i suoi rivali[69]. L'atmosfera della festa non era disgiunta da un certo obbligo squisitamente religioso, a detta di un breve passo dell'*Aided Diarmada* o *Morte di Dermot*, che colloca geograficamente le grandi feste e ci ragguaglia sul loro carattere vincolante:

«La grande assemblea di Uisnech fu istituita da Diarmaid e dagli uomini d'Irlanda a Beltaine, poiché allora esistevano tre grandi assemblee dell'Irlanda, e cioè: l'assemblea di Uisnech a Beltaine, la fiera di Tailtiu a Lugnasad e il festino di Tara a Samain. E chiunque, tra gli uomini d'Irlanda, le trasgredisse incorreva nella pena capitale per aver violato tale legge»[70].

E, benché sul dio *Bel* sappiamo soltanto quello che il *Tochmarc Emire* o *Corteggiamento di Emer* e il *Glossario di Cormac* ci vogliono riferire — troppo poco per formulare un'interpretazione teologica sicura —, non si può non pensare alla divinità gallica *Belenus*, il cui nome, a parte il suffisso, ha la medesima etimologia[71]. San Patrizio ha visto giusto: *incendit divinum ignem valde lucidum et benedictum* «accese un fuoco divino luminosissimo e benedetto»[72]. In conclusione, *Beltaine* è l'esaltazione del fuoco, elemento druidico al pari dell'aria, della terra e dell'acqua. Quindi vedremmo di buon grado in *Bel* un'epiclesi di Lug nella sua valenza luminosa, simmetricamente opposto al Lug di *Samain*, il quale prelude all'inverno e all'oscurità. Pertanto *Beltaine* era anche la festa sacerdotale: la rarità delle testimonianze si spiega tanto con l'occultamento, a opera del cristianesimo, di tutto ciò che riguardava il sacerdozio, quanto con l'ignoranza tipica della classe guerriera circa tutto quello che non la concerneva direttamente[73]. Spettava ai druidi la cura del simbolismo solare e igneo della festa che era loro per eccellenza. Anche in questa circostanza, e più che in qualsiasi altra, essi erano i signori del fuoco. Il confronto ci offre almeno un indizio plausibile per capire in quale data del calendario si svolgessero in Gallia i sacrifici mediante il fuoco segnalati dagli autori antichi. Proprio in maggio o in giugno, all'epoca della loro festa — il cui nome è ignoto — equivalente a *Beltaine*, i Celti bruciavano i grandi fantocci di legno contenenti uomini e animali[74]: celebrazione antica e profondamente radicata che il folklore ha rispettato, adattandola, sotto forma di «Festa di Maggio» o di falò di san Giovanni. Ma tali sviluppi esulano dal nostro argomento[75].

La datazione della festa del fuoco e la corrispondenza teonimica tra la Gallia e l'Irlanda, con i nomi *Bel* e *Belenus*, forniscono altresì la prova che *Belenus*, inteso nell'*interpretatio Romana* come un «Apollo», è un'epiclesi del «Mercurio» gallico menzionato da Cesare. Né si può dire casuale che in Gallia *Belisama* sia un'epiclesi di «Minerva» e che in Irlanda Brigid, diventata una santa, sia la guardiana del fuoco perpetuo del santuario di Kildare[76].

3. «Lugnasad» o la festa del re

Festa regale celebrata il primo di agosto, *Lugnasad* è, con *Samain* e con *Beltaine*, uno dei tre momenti cruciali del calendario irlandese. Il teonimo è panceltico[77], ma il nome della festa è strettamente irlandese ed è stato spesso erroneamente tradotto con «nozze di Lug». *Lugnasad* non è una ierogamia, bensì una «assemblea (in onore) di Lug»: tale è infatti il vero significato di *nasad*[78].

La prima spiegazione epicorica è quella fornita dal *Glossario di Cormac*:

> «*Lugnasad*, giorno o fiera il cui nome è *nasad*, cioè solennità o giochi di Lug, figlio di Eithne, istituiti da lui all'inizio dell'autunno»[79].

Da buon storico irlandese, anche Keating correda l'etimologia tradizionale con una spiegazione complessiva:

> «Benché Lughaidh dalla lunga mano fosse colui che per primo istituì l'assemblea di Tailtiu per commemorare ogni anno la propria nutrice Tailtiu, figlia di Maghmor, re di Spagna, e moglie di Eochaid, figlio di Erc, ultimo re dei Fir Bolg, come già si è detto, allorché Tailtiu fu sepolta da Lughaidh sotto quella collina, egli istituì la fiera di Tailtiu in memoria di lei. Per tale ragione fu detto *Lughnasadh*, cioè *nasadh* o commemorazione di Lug, il primo di agosto, in cui oggi si celebra la festa delle catene di Pietro. Quantunque il monte e la fiera esistessero sin dal tempo di Lughaidh dal lungo braccio, Tailtiu non fu fortezza regale fino all'epoca di Tuathal Techtmhar»[80].

Quindi la festa di *Lugnasad* aveva luogo il primo di agosto a Tailtiu (Tailtown) in quella parte della provincia dell'Ulster che era stata incorporata nel Mide, nel dominio del re d'Irlanda. Non diversamente da quanto accade per altre feste, non esiste un testo liturgico. Ma è la festa del re e, non appena si parla di re, l'Irlanda diventa prolissa. Anzitutto non si può prescindere dal poema del manoscritto Rawlinson B 512, di cui si sono già citate le quartine precedenti:

> «Per Lugnasad, divulgate quanto si deve,
> per ogni anno remoto;
> assaggiare ogni frutto rinomato,
> vivanda per Lugnasad»[81].

È sobrio, modesto. *Lugnasad* manca nel ciclo eroico e anche in quello mitologico, il che non vuol dire che i druidi siano estranei alla festa. Nei

fatti, i testi che fanno al caso nostro sono di natura diversa, didattica, storica, aneddotica, costituiti essenzialmente da lunghissimi brani del *Dindshenchas* in prosa e versi, oltre a tutto quanto è stato tramandato da Keating nella sua *Storia d'Irlanda*.

Non potendo citare per esteso le innumerevoli strofe del *Dindshenchas* metrico[82], ci limiteremo in questa sede, per quanto riguarda l'assemblea di Tailtiu, al *Dindshenchas* in prosa e a un passo di Keating, che permettono una interpretazione attendibile. Ma, per quanto riguarda l'assemblea di Carman, si dovrà citare anche, nonostante la sua mole, il *Dindshenchas* metrico. Ecco, dunque, tali testi:

1. ***L'assemblea di Tailtiu (nell'Ulster)***

(a) *Dindshenchas di Rennes*:

«Tailtiu, donde questo nome? Non è difficile. Tailtiu, figlia di Magmor, moglie di Eochaid il Rude, figlio di Duach l'Oscuro, fu lei che fece la fortezza degli ostaggi a Tara. Ella era nutrice di Lug, figlio di Scal il muto. Fu lei a chiedere al marito di dissodare la foresta di Cuan affinché si facesse una assemblea intorno alla sua tomba. Poi morì, alle calende di agosto. Il suo lamento funebre e i giochi in suo onore furono celebrati da Lugaid, donde si dice *Lugnasad*. Tuttavia ciò accadeva 1500 anni prima della nascita del Cristo e ogni re che s'impadronì del regno d'Irlanda fece l'assemblea fino alla venuta di Patrizio. A Tailtiu ci sono state cinquecento assemblee da Patrizio sino alla cupa assemblea di Donchad, figlio di Maelsechlann. I tre interdetti di Tailtiu: andarvi fedelmente, ma non frettolosamente; guardare al di sopra della spalla sinistra quando si parte da laggiù; arrivarvi dopo il tramonto del sole. Perciò si dice assemblea di Tailtiu»[83].

(b) Keating:

«Lug dal lungo braccio, figlio di Cian, figlio di Diancecht, figlio di Easar Breac, figlio di Ned, figlio di Iondaoi, figlio di Allaoi, regnò sull'Irlanda per quarant'anni. Fu Lug a istituire l'assemblea di Tailtiu per commemorare ogni anno Tailtiu, figlia di Madhmor, re di Spagna. Ella era moglie di Eochu, figlio di Erc, ultimo re di Fir Bolg, dopo di che ella fu moglie di Eochu il Rude, figlio di Dui il Cieco, principe dei Tuatha Dé Danann. Fu lei a nutrire e ad allevare Lug dal lungo braccio, finché costui non fu in grado di imbracciare le armi. Per onorare la memoria di costei Lug istituì i giochi dell'assemblea di Tailtiu, quindici giorni prima di *Lugnasad* e quindici giorni dopo per analogia con i giochi detti "Olimpiadi". E da tale commemorazione istituita da Lug il primo giorno delle calende di agosto fu detto *Lugnasad, nasad* o commemorazione di Lug (adesso è il giorno della festa di S. Pietro in Vincoli). Egli cadde davanti a Mac Cuill a Caondruim»[84].

2. *L'assemblea di Carman (nel Leinster)*

(a) *Dindshenchas di Rennes*:

«Quindi andarono (Carman e i suoi figli) in Irlanda, per nuocere ai Tuatha Dé Danann, per rovinare il grano dell'isola a detrimento di costoro. Ciò parve male ai Tuatha Dé Danann. Ai, figlio di Olloman, tra i loro poeti, Cridenbel, tra i loro satireggiatori, Lugh Laebach, tra i loro druidi, e Bé Cuille, tra le loro streghe, andarono a cantare contro di loro. Non li lasciarono finché non ebbero respinto i tre uomini in alto mare. Costoro lasciarono come ostaggio Carman, loro madre, e le consegnarono i sette oggetti in loro possesso a garanzia del fatto che non sarebbero più tornati in Irlanda finché il mare avesse circondato quest'isola»[85].

(b) *Dindshenchas metrico*:

«Ascoltate, abitanti del Leinster nei sepolcri,
esercito che governa Raigne dai sacri diritti,
prima di lasciarmi andandovene per ogni dove,
la bella storia di Carmun gloriosissima.

Carmun, sito dell'assemblea festiva,
con la prateria predisposta per la corsa;
le schiere giunte per celebrarla
vi hanno vinto splendide gare.

Nella nobile città c'è una tomba regale,
amatissima dalle schiere di ogni rango;
sotto i tumuli dell'assemblea stanno molti uomini
della sua schiera, molti di illustre lignaggio.

Per piangere le regine e i re,
lamentarsi delle vendette e delle azioni malvage,
molte splendide schiere sono giunte d'autunno
lungo la dolce gota dell'antica Carman.

Erano uomini o un uomo valente e forte,
o una donna sfrenatamente gelosa,
coloro che procurarono alla fiera un nome non privo di reputazione,
oppure che hanno dato il proprio nome alla bella Carman?

Non erano uomini, e neppure un uomo impetuoso,
ma una donna fiera e predace,
che aveva terra e fama splendide,
da lei Carman ebbe il suo primo nome.

Carman, sposa del figlio di Dibad il fiero,
figlio di Doirche dalle grandi schiere, buono e ospitale,
figlio di Ancgeis ricco di beni,
fu un capo sperimentato in numerose battaglie.

Nessun accumulo di guadagni saziava
la loro grande passione per la nobile Banba,
perché, sempre, a oriente, stavano nello sconforto
i figli del figlio di Dibad e la loro madre.

Si diressero a occidente per la seconda volta,
Dian, Dub e Dothur,
da oriente, lungi da Atene,
con Carman loro madre.

Presso i Tuatha Dé
una coppia di nemici devastava
le messi di ogni terra fino alla costa.
Era un saccheggio senza pietà, senza legge.

Carman, con gli incantesimi della sua gloria,
distruggeva il succo di tutti i frutti orgogliosi,
dopo la lite, grazie a tutte le arti illecite
e i suoi tre figli lo facevano combattendo e agendo senza legge.

Allora i Tuatha Dé li videro,
furono presi da orrore e da spavento;
per ogni misfatto da loro commesso
essi gliene infliggevano altrettanti.

Cridenbel, quella non fu una delusione,
e Lug Laebach, figlio di Cacher,
Bé Cuille [...] su tutti i campi di battaglia
e Ai, figlio di Ollam.

Nel vincerli dissero,
i quattro, duri, di pari forza:
"Qui c'è una donna di fronte a vostra madre,
tre uomini contro tre fratelli.

La morte per voi, non è quello che sceglierete,
nessuna benedizione, nessun voto fausto,
oppure lasciate di buon grado un ostaggio
e lasciate tutti e tre l'Irlanda".

Quei tre uomini se ne andarono via da noi,
si trovarono rudi mezzi per farli partire;
benché sembrasse loro lontanissima, lasciarono qui
Carman a vivere nella sua angusta prigione.

Ogni garante venne addotto affinché nulla fosse trasgredito:
il mare e i suoi animali, il cielo, la terra dalla pelle splendente,
perché i forti guerrieri non ritornassero dal sud
finché il mare cingesse l'Irlanda.

La morte e il trapasso portarono via Carman,
giunsero a lei con orrido sembiante,
morì di morte violenta, come le spettava,
tra le querce dei saldi sepolcri.

Allora sorse, per la sua eccelsa bellezza,
il primo lamento mai fatto
presso i Tuatha Dé nella nobile pianura d'oriente,
la prima assemblea decorosa di Carman.

La tomba di Carman, chi l'ha scavata?
Lo imparate o lo sapete?
in conformità al parere di ogni avo che si rispetti.
È stato Bres, figlio di Eladu, state a sentire.

Cinquecentoottanta anni intercorrono
(non è una menzogna),
dalla prigionia di Carman tributaria
fino alla nascita, cantata dai salmi, di Gesù fatto uomo.

Quattrocentotrentadue anni intercorrono
dalla nascita di Cristo, il computo è esatto,
dal regno di Crimthann su Carman prigioniera,
fino al grande e glorioso Patrizio.

Trentacinque re senza maledizione a oriente,
nel Leinster prima della nascita di Cristo;
la loro fama raggiunse l'Irlanda
dopo la tua compagnia, Carman, dal dolce viso.

Cinquantacinque re, erano zelanti,
guerrieri della cristianità,
da Crimthann aduso alle ferite
fino a Diarmait Durgen, forte e buono.

Gli otto figli di Galam, con le loro fitte schiere,
Don, Hir, Eber, Heremon,
Amairgin, Colptha senza tormento,
Erech, Febria ed Erennann.

Furono loro i garanti dell'assemblea,
sempre venivano colmati di lodi,
quando arrivavano colà, quando lasciavano l'assemblea,
senz'alcuna aspra ostilità.

Dai Tuatha Dé fino ai figli di Mil,
essa fu un rifugio per le nobili dame e per i principi,
dai figli di Mil, è un fatto palese,
fu un rifugio, fino a Patrizio di Macha.

Il cielo, la terra, il sole, la luna e il mare,
i frutti della terra e le alghe del mare,
le bocche, le orecchie, gli occhi, le proprietà,
le gambe, le mani, le lingue dei guerrieri.

I cavalli, le spade, i bei carri,
le lance, gli scudi e i volti degli uomini,
la rugiada, le ghiande, lo sfavillio delle foglie,
il giorno e la notte, il riflusso e il greve flusso delle maree.

Tutto questo esse offrirono per garanzia,
le schiere di Banba senza dolore perpetuo,
affinché l'assemblea non stia nella nebbia delle contese,
interrompendola ogni tre anni.

I popoli dei Gaeli fecero
spesso con grandi elogi,
una assemblea senza legge, senza trasgressione,
senza violenze, senza impurità.

Moltitudine dei battezzati del Cristo, non lo nascondete,
ascoltatelo, perché certo è che
la maledizione più grande spetta a chi s'allontana
dal Cristo e dalla cristianità.

Ma i re e i santi d'Irlanda, quivi,
intorno a Patrizio e a Crimthand,
loro che hanno combattuto con fierezza tutte le loro battaglie,
hanno benedetto l'assemblea.

Ci sono state nove assemblee prima dei solerti Tuatha Dé,
al limitare di Carmun bella di gloria;
ve ne sono state cinquanta al centro, rapidamente,
da Heremon fino a Patrizio.

Ci sono state cinque volte quaranta dilettose
assemblee, una di seguito all'altra,
da Bresal Broenach senza tradimento
fino all'ultima assemblea.

Da Crimthand dalle avvenenti fattezze
fino alla remota battaglia di Ocha il violento
nove assemblee celebri, senza divisione,
sono state fatte dalla stirpe di Labraid l'amabile guerriero.

Sedici re, ne ho certezza,
tutti i saggi, tutti gli storici dalla lingua di vita,
dal tempo di Carman dalla foresta folta di rami,
è quanto l'esercito condusse alla potente assemblea.

Otto re di Dothra ricca di uomini,
esercito celebre, a lungo lodato,
fecero l'assemblea della bella Carman,
con gloria, con armi pure.

Dodici re (?) senza duratura proprietà da una parte,
nelle assemblee celebri, lo convengo,
della prode schiera simile a un grifone,
nata dalla stirpe regale del grande Maistiu;

cinque dei rudi Fir Gaibli,
riuniti per Carman di eccelsa gloria,
la ricca assemblea con fiumi
di selle e di tirelle di cavalli;

sei uomini di Raigne delle corse,
della stirpe di Bresal Brec che percuote,
la bella schiera per le spedizioni dell'occidente,
sulla gota di Carman dalle cento ferite.

Patrizio e Brigit insieme,
Coemgen e Columcille, proprio loro si fanno garanti per ogni truppa
che nessuna assalirà le proprie (?) truppe di cavalieri.

L'assemblea dei santi, la forza per farla
dapprima e una legge per regolarla;
l'assemblea dei re eccelsi con [...?...] purezza,
è quanto è nell'ordine.

I giochi delle donne del Leinster, il giorno seguente,
di una schiera fulgidissima, non è una menzogna,
di una schiera di donne non poco famose fuori della loro patria,
è la riunione della terza assemblea.

I Laigsi, i Fothairt di grande fama,
il loro turno viene dopo quello delle donne,
loro è il Leinster ricolmo di tesori
che dei prodi custodiscono.

Da provetti aspiranti alla corona
era svolto il quinto gioco di Carman,
mentre le onorevoli compagnie d'Irlanda
erano loro a condurre a buon termine il sesto.

Infine i figli di Condla
eseguivano il gioco di Carman la ben protetta;
nobile era la moltitudine al di là di qualsiasi schiera,
sopra qualsiasi trionfo e qualsiasi fasto regale.

Sette giochi, come ve li ha assegnati,
è quanto Patrizio ha permesso
per ogni giornata di una settimana speciale,
a causa di questa fama diletta, udite bene.

Gli abitanti del Leinster fecero così,
per *tuatha* e per famiglie,
da Labraid Longsech dalle fitte schiere
fino al potente Cathair dalle spade scarlatte.

Cathair non lasciò nulla di Carman
tranne che per la sua potente progenie,
alla loro guida con straordinarie ricchezze,
la stirpe di Ros Failge, guardate:

il seggio del nobile re di Argatros,
alla destra del re di Carman, mite e modesto,
alla sua sinistra, non è l'eredità di un mendicante,
il seggio del re di Gaible dal ramo brillante.

I Laigsi sono i discendenti
di Lugaid, figlio di Conall Cendmor,
e i Fothairt, che la siccità non visita
non sono abbastanza poveri per braccarli.

Alle calende di agosto, irreprensibilmente,
si riunivano colà ogni tre anni;
organizzavano sette corse per una impresa fulgida
i sette giorni della settimana.

Colà dibattevano in contese verbali
i diritti e i tributi della provincia;
ogni legge regale, devotamente,
veniva stabilita ogni tre anni.

Grano, latte, pace, fausta agiatezza,
reti stracolme, mare abbondante,
uomini dalla barba grigia, capi amici,
con schiere ai loro ordini in Irlanda;

reclami, dura imposizione di debiti,
satira, lite, cattiva condotta,
non si osa fare ciò durante le corse,
e nemmeno fughe, né ingiunzioni né pignoramenti.

Gli uomini non vengono nell'assemblea delle donne,
le donne non vanno all'assemblea degli uomini belli e puri,
qui non si ode parlare di rapimento,
di un secondo marito o di una seconda famiglia.

Chiunque trasgredisca la legge regale,
Benen ha prescritto energicamente per sempre
che non entrerà mai nella sua famiglia,
ma che morrà in peccato mortale.

Queste sono le grandi prerogative della festa:
trombe, violini, corni dalla gola incavata,
violinisti, sonatori di cembali che non vanno disturbati,
poeti e soavi bande di musici.

Le serie di Finn e delle Fianna, materia inesauribile,
distruzioni, razzie, corteggiamenti,
tavolette e libri di scienza,
satire, grandi misteri;

proverbi e massime di potente efficacia,
i giusti insegnamenti di Fithal,
per te gli oscuri legati del Dindshenchas,
i precetti di Cairpre e di Cormac;

i festini intorno all'oneroso festino di Tara,
le assemblee intorno all'assemblea di Emain,
gli annali e, invero,
tutte le divisioni con cui è stata suddivisa l'Irlanda;

la storia della casa di Tara, non è miserabile,
la conoscenza di ogni *tuath* dell'Irlanda,
le storie delle donne, degli eserciti a contesa,
dei palazzi, degli interdetti, delle catture;

i dieci precetti di Cathair dai cento [...?...]
ai suoi figli amabili e di statura regale,
indicano a ognuno il posto che gli spetta
talché tutti stanno a sentire.

Flautisti, violinisti, acrobati,
sonatori di nacchere e di campanelli,
folla orrenda, fragorosa e profana,
urlante e chiassosa,

fanno ogni sforzo
per il re di Banba l'ardente;
il re nobile e onorato ricompensa
ognuno secondo quanto spetta all'onore della sua arte.

Morti violente, massacri, suoni di musiche,
perfetto sincronismo della stirpe gentile,
le sue origini regali, una benedizione su Bregmar,
il suo combattimento e il suo grande valore;

è il segno per far interrompere la festa
alla schiera favorita e sempre gioiosa,
che il Signore dia loro
la terra con i suoi frutti soavi.

[...] Gli abitanti del Leinster, il giorno dopo,
la moltitudine dei santi, non è una benedizione fallace,
celebravano devotamente sull'acqua consacrata di Carman,
messa, adorazione, canto di salmi.

D'autunno facevano un digiuno
a Carman tutti assieme
gli abitanti del Leinster, che non erano una folla esigua,
contro la sregolatezza e l'oppressione.

Chierici e laici di tutto il Leinster stavano colà,
donne e uomini di qualità, senza dubbio:
Dio sa quello che meritano,
ascolta la loro nobile preghiera.

Poi l'ospitalità degli Ui Droma,
le corse dei cavalli di Ossory,
uno strido lanciato dai fusti delle lance
di tutto l'esercito; è la fine.

Benché chiamiamo questo tomba dell'ebbrezza,
non è né scherno né cattiveria,
con Sengarman l'arcuato, suo marito,
là ella fu sepolta per molto tempo.

È da loro che essa ha preso il nome
tra gli eserciti riuniti,
essa apparteneva a loro in modo non mediocre, ed essi appartenevano a lei.
O popolo del Leinster dei sepolcri, ascolta:

ventuno *rath*, la loro fama perdura,
esistono laddove gli eserciti stanno sotto terra
è celebre il numero dei loro cimiteri,
laddove stanno coloro che la nobile Carman ha amato.

Ci sono sette tumuli che non sono mai stati visitati
per la frequente lamentazione dei morti,
sette pianure delimitate senza una sola casa,
per i giochi funebri di Carman.

Ci sono tre mercati attivi in quella regione,
mercato di vivande, mercato di animali vivi,
il grande mercato degli stranieri Greci
dove sono oro e belle vesti.

C'è il pendio dei cavalli, il pendio delle cucine,
il pendio delle donne riunite per ricamare;
gli uomini dell'esercito dei Goideli fragorosi
non se ne burlavano né li denigravano.

Trascurando l'assemblea sopraggiunsero
l'orgoglio, la debolezza, l'incanutimento precoce,
re senza audacia e senza bellezza,
senza ospitalità e senza verità.

Finora violenta è stata la collera
delle schiere numerose della corte di Labraid,
ogni esercito imbelle e appassito,
si osa e non si osa.

Benvenuto sia l'esercito celeste dei santi,
per me e con Dio, il bello, il nobile il dilettissimo.
È il re che benedice le truppe a offrirlo;
egli ascolta ogni supplica»[(86)].

Tailtiu (Tailtown) è anzitutto il nome di un sito ben preciso[(87)], donde poi la leggenda ha creato una dea eponima. Etimologicamente, esso è il nome della «terra»[(88)] ed è anche un altro nome dell'Irlanda sovrana; poco importa, in tale sede, che ella sia stata madre adottiva o madre, sorella o moglie: ella è simultaneamente tutte queste cose, nonché, per soprammercato, guerriera[(89)]. In tal modo questa polivalenza ci rimanda a un piano che supera quello della fantasia toponimica e dell'eroizzazione locale. Tutto, in Tailtiu, la connette con l'Altro Mondo: la sua genealogia risalente ai Fir Bolg, il nome di suo o dei suoi mariti, infine il nome di suo padre, re di Spagna, cioè di uno dei luoghi che gli Irlandesi identificavano con l'Altro Mondo.

Dalle divergenze (soprattutto quelle del *Dindshenchas* metrico), emerge un dato di fatto: Tailtiu muore da divinità e, con il proprio sacrificio, ella assicura la perennità e la prosperità materiale del suo popolo. La commemorazione perpetua e i giochi funebri, le corse dei cavalli, il mercato, le gare di poesia sono la garanzia e la contropartita di tale prosperità. La mancata celebrazione della festa provoca calamità e spetta al principe regnante far sì che non si verifichi nulla del genere. Ricapitolando, il rapporto Lug-Tailtiu s'inscrive nel quadro di una festa regale obbligatoria, atta a proteggere e a garantire pace e abbondanza. Tutte le classi sociali prendono parte a essa. Lo conferma indirettamente il *Senchus Mor*, il quale stabilisce l'obbligo, per il padre adottivo, di fornire un cavallo

per le corse al giovane che sia figlio di re: «Il prezzo dell'educazione di un figlio di re ammonta a trenta *set.* Egli avrà dei cavalli all'epoca delle corse»[90]. Inoltre la descrizione della festa di Carman dimostra che *Lugnasad* era celebrata in un luogo consacrato e disseminato di tombe principesche — autentiche o supposte tali — di cui la principale era quella di Carman in persona (e certo non è indispensabile cercare vestigia archeologiche di tale tomba!). Una differenza minima consiste nel fatto che la festa di Tailtiu era annuale, mentre quella di Carman aveva luogo soltanto ogni tre anni; ma si tratta di un particolare irrilevante. I giochi di *Lugnasad* e delle altre feste irlandesi sembrano anche privi di duelli analoghi a quelli che avevano luogo in occasione dei funerali di re o di principi (v. capitolo III, pp. 239-245). A questa festa si andava disarmati.

Ecco, in alcune quartine notevolmente precise, una definizione globale della festa di *Lugnasad*, nella pianura di Tailtiu, sotto il patrocinio di Lug. Ciò collima, molto più concisamente, con la lunga descrizione dell'assemblea di Carman:

«Ella morì alle calende di agosto,
un lunedì, a Lugnasad di Lug.
Attorno alla sua tomba, a partire da quel lunedì,
ha luogo la prima assemblea della bella Irlanda.

Ella ha fatto una profezia veritiera,
Tailtiu dal fianco fulgido, nel suo paese.
Finché un principe la riconoscerà
l'Irlanda avrà perfezione di canto.

Un'assemblea con oro, con argento,
con giochi, con la musica dei carri,
con l'ornamento del corpo e dello spirito,
grazie alla sapienza, all'eloquenza.

Un'assemblea senza ferita, senza menzogna alcuna,
senza ingiuria, senza lite, senza saccheggio,
senza contestazione, senza reclamo, senza assemblea legale,
senza evasione, senza arresto.

Un'assemblea senza biasimo, senza astuzia,
senza ingiuria, senza vergogna,
senza disputa, senza pignoramento,
senza furto, senza riscatto.

Gli uomini non vanno sul terrapieno delle donne,
le donne non vanno sul terrapieno degli uomini belli e puri;

ma ognuno ha il posto spettante al suo rango
nel luogo della grande assemblea.

È la grande amicizia dell'assemblea
in Irlanda e Scozia,
essa fa sì che gli uomini vi vadano e ne tornino
senza nessuna inimicizia velenosa.

Grano e latte a ogni altezza,
pace e bel tempo, a causa sua
sono stati elargiti alle tribù dei Greci
per mantenere la giustizia»[(91)].

Quindi *Lugnasad* era contraddistinta da:

— ***fiere e scambi economici,***
— ***definizione di problemi politici,***
— ***matrimoni, temporanei o definitivi,***
— ***audizioni di poeti e di musicisti,***
— ***tregua militare,***
— ***giochi e corse, di cavalli, di uomini e di donne,***
— ***partecipazione obbligatoria di tutte le classi sociali.***

Lungi dall'interdire la festa, il cristianesimo l'ha rispettata, accrescendone le finalità pacifiche e benefiche:

«I tre furti a tradimento
che Patrizio proibì:
furto di buoi aggiogati, furto di mucca da latte,
incendio di stalle, uccisione di primogenito»[(92)].

D'altronde l'interdizione era tanto più efficace e agevole da far rispettare in quanto l'atmosfera della festa era amichevole: i guerrieri vi andavano disarmati. Nel folklore moderno la festa di *Lughnasadh* ha assunto una marcata valenza agraria che ha tratto talora in inganno gli studiosi[(93)]. Ma essa ha conservato, intatto, il suo aspetto secondario di svago collettivo all'aria aperta[(94)]. In conclusione, *Lugnasad* è strutturata in modo tale che il sovrano irlandese, sorta di progenitore primordiale, padre putativo dei suoi sudditi in virtù della norma del *jus primae noctis* e generoso dispensatore di ogni ricchezza, sia egli Lug o un re di questo mondo, trascenda tutta quanta la società umana. Egli è il centro della festa. In tale contesto i druidi sono narratori, poeti e saggi, soltan-

to spettatori e motori immobili. Tra la festa sacerdotale del Primo di Maggio (*Beltaine*) e la festa militare del Primo di Novembre (*Samain*) la festa militare di *Lugnasad* rendeva onore alla valenza regale del dio Lug. È la festa politica, del buon governo, equivalente al *Concilium Galliarum* di Lione[95].

4. «Samain», festa militare e totale

Infine a *Samain*, il primo di novembre:

> «Carne, birra, noci, salsicciotto,
> è quanto spetta a Samain,
> fuoco da campo gioioso sulla collina,
> latte burrificato, pane e burro fresco»[96].

Fortunatamente, questo non è l'unico documento di cui disponiamo, poiché di *Samain* si parla in numerosi testi. Abbiamo anche, e ciò ne attesta l'importanza, l'equivalente gallico del nome irlandese nel calendario di Coligny: *Samonios. Samain* è nel contempo, secondo un'etimologia esatta e simbolica, una «riunione» e la «fine o il riepilogo dell'estate»[97]. Tuttavia, nonostante il rapporto analogico che intercorre tra *Samain* e il termine designante l'estate (*sam*), non v'è dubbio alcuno riguardo alla datazione al primo di novembre. In irlandese moderno il mese di novembre si chiama ancora *Samhain*[98]. Tutto ciò trova conferma nella triplice definizione data dal *Glossario di Cormac*:

— *Cetsoman* «primo di maggio», *cetsamain* «primo avvio della stagione estiva»;
— *Samrad* «estate», ebraico *sam*, latino *sol*, donde si dice *samson sol eorum*; quindi *samrad* è il percorso (*rad*) compiuto dal sole quando la sua altezza e il suo calore sono più gradevoli;
— *Samfuin* «declino dell'estate, morte dell'estate»[99].

In base a tale definizione etimologica, il termine indicante il primo di maggio è significativo: appartiene a *Samain*, è intrinsecamente «samain» ogni giorno compreso tra il primo di maggio, che segna l'inizio della stagione calda, e il primo di novembre, che ne segna la fine. L'etimologia è errata, ma la spiegazione proposta al riguardo risolve definitivamente il problema della data della festa nel calendario. Inoltre, si può, a buon diritto, vedere in *Samain* la più importante tra le feste irlandesi e celtiche.

In primo luogo ciò è provato dal fatto che proprio a *Samain* accadono quasi inevitabilmente tutti gli avvenimenti mitici o epici a noi noti. Nel fondamentale racconto della *Seconda Battaglia di Mag Tured* il Dagda incontra la Morrigan, o dea della guerra — che è anche sua moglie —, a *Samain* e in tale occasione ella gli promette di venire in aiuto ai Tuatha Dé Danann:

«Il Dagda aveva una dimora a Glenn Etin nel nord. Ma quell'anno egli doveva incontrarsi con una donna alla festa di *Samain*, quando si sarebbe combattuta la battaglia, presso Glenn Etin. A sud di tale luogo rimbomba il fiume Unius del Connaught. Egli vide la donna nell'Unius, nel Corann, mentre si lavava, con un piede a Allod Echae, cioè Echumech, davanti all'acqua, a sud, e l'altro piede a Loscuinn, davanti all'acqua, a nord. Ella portava nove trecce sciolte sulla testa. Il Dagda le parlò ed essi si unirono. La località è chiamata, per questo motivo, il Letto della Coppia. La donna di cui si fa menzione qui è la Morrigan.
Ella disse al Dagda che i Fomoire sarebbero sbarcati a Mag Scene e gli disse di convocare gli uomini d'Irlanda al suo cospetto, al guado dell'Unius. Ella sarebbe andata a Scene a uccidere il re dei Fomoire, cioè Indech, figlio di Dé Domnann. A costui ella avrebbe tolto il sangue del cuore e i rognoni del suo ardimento. In seguito ella mostrò le mani ricolme di tale sangue alle schiere in attesa presso il guado dell'Unius. Allora questo guado si chiamò il Guado della Distruzione, a causa di siffatta morte del re»[100].

Samain è anche il momento in cui lo stato maggiore dei Tuatha Dé Danann si riunisce al completo per preparare la lotta decisiva contro i Fomoire; gli eventi decorrono da una festa di *Samain* a quella successiva. Nell'ottica mitica essi sono ininterrotti, giacché, rispetto a loro, tutto quanto soggiace al tempo passa sotto silenzio e non esiste:

«Mancava una settimana a *Samain* e ognuno si separò dagli altri fino a che tutti gli uomini d'Irlanda non si sarebbero nuovamente incontrati alla vigilia di *Samain*. Il loro numero ammontava a centottanta centinaia, cioè sessanta centinaia in ciascun terzo»[101].

Analogo è, ancora, il caso degli avvenimenti che costellano la malattia di Cuchulainn: il giovane eroe, dopo aver ferito, un giorno di *Samain* , due messaggere del *sid* recatesi presso di lui sotto forma di uccelli, si è addormentato. Le messaggere, riprese sembianze umane, lo frustano crudelmente ed egli cade ammalato. Viene portato a casa

«ed egli restò là fine alla fine dell'anno senza parlare a nessuno. Orbene, prima che fosse nuovamente Samain, alla fine dell'anno, degli Ulati stava-

no intorno a lui nella sua casa [...]. Così si trovavano allorché venne verso di loro, dentro la casa, un uomo e si sedette di fronte al letto in cui giaceva Cuchulainn».

Quell'uomo è il dio Oengus, il quale viene a dare all'eroe il consiglio di recarsi nell'Altro Mondo, cioè di accettare l'invito fattogli. E Cuchulainn guarisce immediatamente(102).

Samain è anzitutto una festa di precetto, obbligatoria per tutti. Una festa siffatta veniva degnamente celebrata:

«Gli Ulati facevano un'assemblea ogni anno, cioè tre giorni prima di Samain e tre giorni dopo Samain, nonché il giorno stesso di Samain. Era l'epoca in cui gli Ulati stavano nella pianura di Murthemne e non facevano nient'altro che giochi, riunioni, pompa e magnificenza, manicaretti e festini. Da lì hanno origine i tre giorni di Samain in tutta l'Irlanda»(103);

oppure, ancora:

«Conchobar in persona li serviva alla festa di Samain, tanta era la folla convenuta. Si doveva sfamare la grande moltitudine perché ogni uomo degli Ulati che la notte di Samain non fosse venuto a Emain perdeva la ragione e la mattina seguente alzavano il suo tumulo e la sua pietra tombale. Nella reggia di Conchobar c'erano ingenti provviste. A casa sua i tre giorni prima di Samain e i tre giorni dopo Samain erano contraddistinti da un festino nella reggia di Conchobar»(104).

Alcuni brani, del resto poco numerosi, parlano di sacrifici o di offerte fatti a un idolo:

«Mag Slecht, donde deriva il nome? Non è difficile. Colà sorgeva l'idolo regale d'Irlanda, e cioè Crom Cruaich, e attorno a esso dodici idoli di pietra. Esso era d'oro e fu il dio di tutti i popoli che avevano conquistato l'Irlanda fino all'avvento di san Patrizio. A esso si offrivano i primogeniti di ogni figliata e i primi rampolli di ogni clan. Alla sua volta venne Tigernmas, figlio di Follach, re d'Irlanda, a Samain assieme agli uomini e alle donne d'Irlanda per adorarlo: e si prosternarono tutti davanti a esso. La sommità delle loro fronti, le cartilagini dei loro nasi, le estremità delle loro ginocchia, le punte dei loro gomiti si sbriciolarono, tanto che tre quarti degli uomini d'Irlanda perirono in quelle prosternazioni. Donde il nome di Pianura della Prosternazione»(105).

Ma tale testo, come già si è detto, non è molto più serio del passo suo omologo nel *Dindshenchas metrico*(106). Rispecchia un rimaneggia-

mento cristiano, che congiunge e confonde il tema delle primizie offerte a Jahvé e un culto pagano della Pietra di Fal adattato al gusto agiografico. Si potrebbe anche e soprattutto vedere in Crom Cruaich — altro nome della Pietra di Fal — e nel numero e nella disposizione degli idoli che l'attorniano una remota prefigurazione dei dodici cavalieri della Tavola Rotonda presieduta da re Artù. Attendibile o non, il tema è mitico.

Celebrata alla fine dell'estate, la festa di *Samain* riprende il tema 'produttore' di *Lugnasad*, festeggiata nel mese di agosto:

> «C'era un re famoso in Irlanda, Cormac, figlio di Conn. In quel tempo c'era anche un re dell'Ulster, Fergus dai denti neri. Fergus aveva due fratelli: Fergus dai lunghi capelli e Fergus «fuoco di Breg». A quell'epoca il seguito di Cormac era a Tara e colà vi era anche il seguito di ogni re supremo d'Irlanda, nell'intento di fare il banchetto di Tara, cioè quindici giorni prima di Samain, il giorno stesso di Samain e quindici giorni dopo Samain. Si riunivano a ogni Samain perché allora erano maturi ghiande e frutti»[(107)].

Ma ben presto si capisce che le ghiande e i frutti qui menzionati non sono fattori essenziali. Il popolino di allora non stabilisce il regolamento del festino di Tara e i guerrieri non si occuperanno del fuoco druidico. Sarebbe azzardato desumere da un testo come quello appena citato la conclusione che *Samain* era una festa di carattere agrario[(108)]. Del resto, questo stesso testo evidenzia direttamente gli aspetti giuridici:

> «Ecco per quale ragione si celebrava la festa di Samain: perché allora le leggi venivano fatte dagli uomini d'Irlanda e nessuno avrebbe osato trasgredirle finché non si fossero nuovamente riuniti di lì a un anno. E chiunque le trasgredisse veniva bandito dagli uomini d'Irlanda».

A dominare da lontano la festa di *Samain* è il grande banchetto regale e militare:

> «L'anno in cui la provincia dell'Ulster fu divisa in tre parti si fece il festino di Samain presso Conchobar a Emain Macha. Il festino assumeva proporzioni di questo tipo: cento tini di ogni bevanda. Gli ufficiali della casa di Conchobar dissero che tutti i nobili degli Ulati non sarebbero stati troppi per consumare quel festino, data la sua qualità»[(109)].

E, come accade a qualsiasi banchetto,

> «una volta gli Ulati presero una grande ubriacatura a Emain Macha. Allora sorsero tra loro grandi liti e confronti di vittorie, cioè tra Conall, Cuchulainn e Loegaire»[(110)].

Potremmo citare frasi di questo tipo all'infinito. Ebbrezza e liti sono lo sfondo di tutte le descrizioni della festa. È facile intuirne gli effetti su animi pronti all'esagerazione e al ditirambo.

Solitamente si bevevano birra e idromele. Ma quando il re della *tuath* o della provincia era molto ricco, oppure se si trovavano là un druida o una fata tanto potenti da compiere il miracolo (se ne conoscono pochi esempi!), si beveva vino, derrata di lusso, preziosa e rara in Irlanda. Il re Muircherthach lo sperimenta qualche giorno prima di morire:

> «Poi il re rientrò con il proprio seguito nella fortezza. Quando ebbero guardato per un attimo il combattimento, fu portata loro un po' di acqua del fiume Boyne e il re chiese alla fanciulla di trasformarla in vino. Allora la fanciulla riempì tre tini di acqua e gettò un incantesimo su di essi. Mai, da vivi, essi sorseggiarono un vino che avesse gusto migliore e più forza. In seguito ella fece, con delle felci, dei misteriosi, magici maiali. Diede il vino e i maiali all'esercito ed essi ne consumarono a sazietà. Tuttavia ella promise che ne avrebbe dato loro sempre altrettanto, ogni giorno, in perpetuo. E Muirchertach disse: "Qui non è mai esistita una vivanda come quella che vedete"»[(111)].

La carne di maiale e il vino, la birra e l'idromele danno accesso all'eternità. Si possono immaginare vivande più gradevoli, più sostanziose, anche se esse non sono altro che l'illusione di un attimo fuggente, mero riflesso di un'ebbrezza sacra? Nondimeno, consumarli comporta dei rischi, perché la compagnia e il godimento di esseri e di cose dell'Altro Mondo non sono fatti né inoffensivi né gratuiti:

> «La stirpe di Tadg, figlio di Cian, vegliò sul re quella notte, quando si finì di consumare il festino druidico. La mattina seguente, quando il re si destò, era come se fosse in preda a un deliquio, e nelle medesime condizioni si trovavano anche tutti coloro che avevano consumato il vino e la carne misteriosa e druidica serviti da Sin a quel festino»[(112)].

Quindi non occorre affatto spiegare diffusamente il «deliquio degli Ulati», deliquio in cui cadevano tutti, tranne Cuchulainn, alla festa di *Samain*. Per cinque giorni e quattro notti, oppure per cinque notti e quattro giorni, essi erano deboli come una partoriente. Partecipare alle visioni divine aveva una contropartita fisica[(113)].

Ecco, approssimativamente, come poteva svolgersi una festa di *Samain* presso una corte irlandese. Il testo da cui ricaviamo la descrizione

fa parte del ciclo ossianico. È il *Bruiden bheg na hAlmaine* ovvero *Il Piccolo Palazzo di Allen*: è relativamente tardo e il manoscritto risale al XVIII secolo. Ma la lingua è medio-irlandese e le usanze potrebbero essere quelle dell'epoca di La Tène, in qualche parte della Gallia ai bei tempi dell'espansione celtica. Essendosi i nobili d'Irlanda riuniti in massa presso Finn,

> «allora Finn sedette sul seggio dell'eroe al centro del palazzo, Goll l'amabile, figlio di Morna, sull'altro seggio, e i nobili dei loro seguiti ai due lati di ognuno dei due. Ognuno sedette accanto a loro secondo la propria nobiltà e il proprio patrimonio nel posto stabilito e adatto, così come avevano usato fare prima dovunque e sempre.
> Allora i servi si alzarono, una vera e propria folla, per servire e per rifornire il palazzo. Presero delle coppe ricche di pietre preziose, con pure gemme di cristallo, di arte squisita per ogni fulgido bicchiere. E furono serviti bevande, forti e fermentate, liquori gradevoli e soavi a quei valorosi guerrieri. Crebbero la gioia nei loro giovani, l'ardimento e lo spirito nei loro guerrieri, la soavità e la modestia nelle loro donne, il sapere e la profezia nei loro poeti.
> Allora si alzò un araldo, dritto e lesto. Scuoteva una rozza catena di ferro per zittire i servi e gli zotici. Scuoteva una lunga catena di argento antico per zittire i nobili e i signori delle Fianna, nonché i loro artisti. Tutti quanti ascoltarono in silenzio. Si alzò Fergus dalla Bocca Bianca, cioè il *file* di Finn e delle Fianna. Cantò canti, lai e bei poemi sui suoi avi e sui suoi parenti al cospetto di Finn, figlio di Cumall. Finn e Oisin ricompensarono il poeta meravigliosamente, con i più nobili tesori e con ricchezze. Poi il *file* si recò al cospetto di Goll, figlio di Morna, e gli recitò le leggende delle Fortezze, delle Distruzioni, delle Razzie, dei Corteggiamenti dei suoi avi e dei suoi parenti. I figli di Morna gioirono e furono allegri a causa di quelle composizioni poetiche»[114].

Pochi racconti fanno risaltare così marcatamente il ruolo fondamentale del *file* in occasione di una festa solenne, la sfarzosa generosità del sovrano e dei suoi invitati di riguardo, la gioia e l'abbondanza che regnano al festino. Se in seguito le cose vanno male e bisogna ricorrere all'araldo per via delle liti e dei fendenti delle spade, ciò non dipende da nessun druida. Per contro, saranno proprio i druidi e i *filid* a placare le ire e a porre fine alle violenze[115].

Si comprende allora perché il primo agiografo ufficiale di san Patrizio abbia vituperato la festa di *Samain* , involontariamente parodiando l'espressione pliniana, assai peggiorativa, *genus vatum medicorumque*, «siffatta genìa di vati e di medici»:

«Quell'anno vi fu una cerimonia idolatra che i pagani usavano celebrare con numerosi incantesimi, invocazioni magiche e molte altre superstizioni idolatre, poiché i re, i principi, i capi, i signori, i nobili della nazione e un numero ancor più grande di incantatori, di indovini e ogni sorta di maghi o di dottori erano stati convocati presso Loegaire, come un tempo presso il re Nabucodonosor, a Tara, la loro Babilonia, la medesima notte della Pasqua di san Patrizio»[116].

Era *Samain* o *Beltaine*? Sappiamo poco. In ogni modo, i nomi di Nabucodonosor e di Babilonia sono i due nèi di un paragone teso a rievocare eccessi di cui i re d'Irlanda non erano assolutamente capaci, perfino e soprattutto a Tara. La Pasqua di san Patrizio discorda dalla sua corretta datazione calendaristica e il latino di Muirchu, per quanto egli sia irlandese, è davvero scialbo rispetto alle gemme preziose del *Piccolo Palazzo di Allen*.

Il festino dell'abbondanza e dell'ebbrezza compendia, ricapitola e chiude la stagione dedicata alla guerra. Ma *Samain* comportava anche, come ogni assemblea irlandese, aspetti legali e giuridici:

«A questa assemblea venivano stabiliti i regolamenti, le leggi e gli obblighi ed erano richiesti i pareri degli uomini d'Irlanda. A quel tempo c'erano tre somme assemblee, cioè il festino di Tara a Samain — poiché era la Pasqua dei Pagani — e tutti gli uomini aiutavano il re a fare tale assemblea, la fiera di Tailtiu a Lugnasad e la grande assemblea di Uisnech a Beltaine. L'allestimento del festino di Tara durava sette anni, e proprio allo scadere dei sette anni aveva luogo l'assemblea generale di tutti gli uomini d'Irlanda al festino di Tara»[117].

La periodicità del festino di Tara non è identica in tutti i testi. Per l'autore del *Libro dei Diritti* esso aveva luogo ogni sette anni. Il re dell'Ulster

«doveva pagare il suo seggio a Uisnech occupando il suo posto ogni sette anni e tale è anche il diritto di ogni re di provincia d'Irlanda. Dopo di che, costoro chiedevano al re di Tara di fare il festino di Tara. I re delle province acquistavano i loro seggi a Uisnech e li pagavano, e il prezzo pagato da loro consisteva in questo, cioè nell'"anello dell'eroe" di oro rosso che ogni principe portava sulla mano e lasciava sul suo seggio per bere. Infatti, quando questi re avevano mangiato al festino di Tara, le assemblee d'Irlanda venivano sciolte per sette anni, talché essi non prendevano nessuna decisione sui debiti, sui debitori e sulle liti fino al festino successivo, al termine dei sette anni»[118].

Per il trascrittore del racconto della *Malattia di Cuchulainn* il festino è annuale[119]. Tuttavia per Keating esso aveva luogo ogni tre anni; la descrizione fornita da questo studioso conferma e agevola la comprensione del passo del *Libro dei Diritti* appena citato. Inoltre i druidi vi appaiono con il nome di «dottori»:

«Orbene, il festino di Tara era un'assemblea regale e generale, come un parlamento, e tutti i dottori d'Irlanda s'incontravano ogni tre anni a Tara nella ricorrenza di Samain per ordinare e rinnovare in tale sede i regolamenti e le leggi e per approvare gli annali e gli archivi d'Irlanda. Si allestiva anche un seggio per ogni nobile d'Irlanda secondo il suo rango e il suo titolo. Vi si allestiva, altresì, un seggio per ogni capo che comandava i soldati al servizio del re o dei signori d'Irlanda. Ancora, al festino di Tara vigeva l'usanza di condannare a morte chiunque commettesse violenza o furto, chiunque colpisse qualcun altro o attaccasse facendo ricorso alle armi, e soltanto il re, e nessun altro, aveva facoltà di condonare siffatti delitti. Ancora, vigeva l'usanza di trascorrere sei giorni a bere insieme prima della seduta dell'assemblea regale, cioè tre giorni prima di Samain e tre giorni dopo la festa, stipulando la pace e contraendo vincoli di amicizia reciproca»[120].

In altri testi la durata della festa si protrae fino a sei settimane[121]: indizio, questo, di un'antica organizzazione gerarchizzata della festa a seconda del re o della provincia cui veniva affidato il compito di allestirla. In ogni caso, nulla conferma che etichetta e rituale fossero semplici. Quanto alla sanzione che colpiva chiunque trasgredisse l'interdizione di violenza o di furto, il *Dindshenchas* ce ne offre incidentalmente un esempio, molto più interessante della notizia toponimica di cui l'aneddoto è pretesto:

«Garman il Rude, figlio di Boimm Lecc, fu annegato laggiù da Cathair il Grande nella fonte di Port Caelranna ("il Porto della Punta Stretta"), poiché questo era il suo primo nome e da lì nacque il lago. Cathair faceva il festino di Tara a Samain, tre giorni prima e tre giorni dopo Samain, senza furto e senza violenza, senza lite, senza pignoramento, senza inimicizia, senza rapimento. Ma Garman rubò il diadema d'oro della moglie di Cathair, mentre l'assemblea era in preda all'ebbrezza. Garman partì col diadema della regina, inseguito dagli uomini di Cathair. Lo riacciuffarono alla fonte di Caelrind e mentre stavano per annegarlo scaturì il lago»[122].

Il banchetto rituale è riservato agli uomini, come si conviene a una cerimonia specificamente militare e, diciamolo, già feudale. Ma ciò non

rappresenta una caratteristica tardiva, poiché le cose si svolgono in modo identico anche in quella contraffazione parodistica del festino di Tara che è il *Festino di Bricriu*: qui uomini e donne festeggiano in sale separate[123]. Si noterà la presenza dei dottori, indispensabili per dipanare le interminabili complicazioni delle genealogie, dei titoli e delle prerogative di ciascuno. Si deve insistere sull'obbligo della pace e dell'amicizia: molti racconti epici descrivono incidenti che turbano il buon ordinamento della festa.

Ma nel disordine non si legifera e la pena di morte comminata ai fomentatori di discordia ci riporta all'aspetto religioso: ***né lite né violenza sono tollerate perché i druidi sono presenti, preparano, ordinano, dirigono il festino secondo le norme tradizionali***. È davvero la *caisc na ngenti*, la «Pasqua dei Pagani» di cui parlano le ordalie, ma in una data diversa e come vittima sacrificale non ha il soave agnello pasquale del cristianesimo, ma l'animale della scienza e della sovranità, il maiale (o il cinghiale) destinato al Dagda e a Lug.

Circa il nome che definisce la festa, P.W. Joyce distingue tra il significato di *féis* «festino», quello di *dail* «assemblea», quello di *oenach* «fiera», usuali, ma non sinonimi. Tali distinzioni sono precise e necessarie. E non sono le uniche[124]. Ma, in realtà, non esiste altro nome autentico, globale, significativo all'infuori di quello della festa, *Samain*, così come avviene per tutte le altre feste. Ognuna delle parole appena elencate designa un aspetto di *Samain*. Ciò va, con ogni probabilità, interpretato alla luce di una tripartizione funzionale, secondo le classi sociali, delle cerimonie. Alla classe guerriera spetta il festino, al volgo la fiera, i dottori si occupano dell'assemblea legale e, prima del cristianesimo, dei sacrifici e delle cerimonie religiose. Il ricordo dei giochi è sopravvissuto nel folklore[125]. Stando così le cose, la data di *Samain* segna la svolta dell'anno celtico.

E proprio a questo suo ruolo di cerniera fra due anni *Samain* deve la sua funzione essenziale di intermediaria tra il mondo umano e il cosmo divino. Dato che un anno e un giorno equivalevano, nella concezione celtica del tempo, all'eternità, basta che il momento in esame, all'occorrenza *Samain*, sia un «periodo concluso», non appartenendo né all'anno che finisce né a quello che inizia, perché gli avvenimenti che vi si verificano sfuggano alle contingenze delle due dimensioni. A *Samain* l'Altro Mondo è onnipresente e vi si accede ancora più rapidamente se ci si riunisce laddove esso usa palesarsi, nei luoghi consacrati. Ma l'eter-

nità non è, nemmeno, il normale destino degli umani e occorre che, quando costoro prendono parte a essa, qualcuno li aiuti o li costringa a farlo. Proprio a tal fine gli abitanti del *sid* vengono sulla terra e i druidi li lasciano agire. Il tempo novembrino generalmente freddo e tetro, il vento di nord-ovest che soffia dalle dimore dei morti, le notti lunghe, propizie alle riunioni e ai banchetti, fanno il resto. *A priori*, sono ambientate a *Samain* le descrizioni fatte non solo da alcuni racconti isolati, ma proprio da tutti quanti i racconti:

— ***che implicano una riunione o un banchetto regale***;
— ***che descrivono un conflitto con le potenze dell'Altro Mondo, l'intervento negli affari umani di potenze venute dall'Altro Mondo oppure, eventualmente, una temporanea irruzione degli umani nell'Altro Mondo***;
— ***che mostrano, molto spesso in concomitanza di un banchetto, la morte di un re o di un eroe dovuta a ragioni praticamente invariabili: rottura o violazione di interdetti, cattiva condotta o guerra ingiusta.***

In altre parole la festa di *Samain* è il punto cruciale del leggendario irlandese. È un periodo concluso, inaugurato solennemente dai druidi, i quali a tal fine si servono del loro strumento più efficace, il fuoco: alla vigilia di *Samain* bisogna spegnere tutti i fuochi d'Irlanda, pena una ammenda:

> «(Tuathal) quindi edificò Tlachtgha nella parte che il Munster aveva ceduto al Midhe: proprio là fu istituito il fuoco di Tlachtgha; là i druidi d'Irlanda usavano riunirsi e radunarsi durante la notte di Samain per fare sacrifici a tutti gli dèi. Su questo fuoco essi bruciavano le loro vittime ed era obbligatorio, pena una multa, spegnere tutti i fuochi d'Irlanda quella notte» (126).

Al termine della *Malattia di Cuchulainn* si ha un buon esempio di chiusura del *sid* attuata per tacito accordo tra le potenze umane e quelle divine:

> «I druidi gli dettero (a Cuchulainn) la pozione di oblio. Quando egli l'ebbe bevuta, non si ricordò più Fand né tutto quanto egli aveva fatto. Inoltre essi dettero la pozione d'oblio a Emer, per farle dimenticare la sua gelosia, poiché ella era ridotta in uno stato non migliore di quello dello sposo. Manannan scosse il suo mantello tra Cuchulainn e Fand per impedire per sempre che i due s'incontrassero un'altra volta» (127).

Tutto accade nell'intervallo e la presenza dei druidi è necessaria affinché gli umani resistano alla prova. Quando i druidi sono assenti oppure i guerrieri non rispettano la norma del festino pacifico, allora sorgono le liti e le difficoltà. Anche la *Malattia di Cuchulainn* dura un anno, tra due feste di *Samain* e, senza i druidi, l'eroe resterebbe pazzo. Ma la sua malattia non ha turbato coloro che lo curano più di qualche giorno; per contro, il viaggio di Bran dura parecchi secoli (v. *infra* cap. V).

Samain può essere anche funesta:

> «Una notte di *Samain* Ailill e Medb si trovavano nel Rath di Cruachan con tutto il loro seguito. Stavano per far cuocere dei cibi e il giorno prima avevano fatto impiccare due prigionieri. Allora Ailill disse: "Chi metterà un laccio intorno alla gamba di uno dei due prigionieri sulla forca otterrà da me, per questo, la ricompensa che vorrà". Grandi erano l'oscurità e l'orrore notturni, e quella notte apparivano sempre i demoni. Ogni uomo uscì, quando fu il suo turno, per provare durante quella notte e ritornava in fretta nella casa»(128).

Quando il re subisce la morte rituale, ferito a morte dall'avversario, annegato in un barile di vino o di birra e bruciato vivo nell'incendio della reggia, siffatti eventi si verificano sempre a *Samain*(129). A *Samain* muoiono gli dèi e gli eroi, hanno luogo tutte le battaglie della mitologia e dell'epopea. Si concentrano in tale momento tutti gli avvenimenti importanti: allora essi hanno tanto i loro segni premonitori quanto i loro epiloghi. Allora si ricapitola il tempo nella sua interezza. È la ragione per cui *Samain* gode del temibile privilegio di essere il momento in cui, secondo quanto afferma M.L. Sjoestedt, «tutto il sovrannaturale precipita, pronto a invadere il mondo umano»(130). È una frase felice, ma ora va corretta o, almeno, adattata: ***il contatto tra umano e divino è possibile anzitutto in virtù di una sospensione o di una interruzione del corso del tempo umano.***

Per concludere, *Samain* e *Beltaine* sono i due poli dell'anno celtico, diviso tra la luce e la notte, come si conviene a una concezione del tempo che vanta origini nordiche. Tale concezione è stata così radicata, così generale e così vincolante, da sussistere ancora nel celebre, bizzarro testo detto *Teanga bithnua (La lingua perpetua)*, trattato squisitamente cristiano enumerante le meraviglie del mondo, del paradiso e dell'inferno:

> «In quel mare c'è un'isola dalla sabbia d'oro, e c'è un altro mare che sale da Beltaine a Samain e cala da Samain a Beltaine, cioè per una metà del-

l'anno cresce e per l'altra metà decresce. Gli animali di quel mare e le balene gridano per tutto il tempo che il mare sale e stanno zitti per tutto il tempo che esso cala»[131].

III. Il tempo e il calendario

Non vanno rimproverate ai Celti le loro incoerenze o inconseguenze cronologiche: esse non esprimono altro che il tentativo, talora infruttuoso o maldestro, nei racconti che possiamo leggere, di tradurre in termini finiti, accessibili all'intelletto umano, l'infinito e l'éternità. Si giunge allora al problema metafisico dello spazio-tempo, cui certo non era estranea la dottrina dei druidi.

1. Il tempo umano e il tempo mitico

In effetti il tempo umano e il tempo mitico sono, lo abbiamo testé dimostrato, molto diversi tra loro[132] e i druidi, signori del tempo mitico nelle sue conseguenze umane, dovevano anche conoscere e amministrare il tempo umano con le sue necessità rigorose, cioè il calendario. Sarebbe erroneo non prestar fede a Cesare allorché questi scrive (*BGall.* VI, 14):

«Vengono anche trattate ed insegnate ai giovani molte questioni sugli astri e i loro movimenti, sulla grandezza del mondo e della terra, sulla natura, sulla essenza e sul potere degli dèi»

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978², p. 227)

Pomponio Mela (III, 2) lo conferma:

«Essi (i druidi) pretendono di conoscere la grandezza e la forma della terra e del mondo, i moti del cielo e degli astri e ciò che vogliono gli dèi».

Cesare (*BGall.* VI, 18) è ancora più preciso:

«I Galli non calcolano il tempo contando i giorni, ma le notti: le date natalizie, il principio dei mesi e degli anni sono contati facendo incominciare la giornata con la notte».

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978², p. 229)

E secondo Plinio (*HN* XVI, 249): «Stabiliscono i loro mesi e i loro anni in base alla luna, e così pure i loro secoli trentennali».

Anche l'Irlanda calcolava in base alle notti: *aidche Samna* «la notte di *Samain*» precisano talora i testi; *wythnos* «otto notti», *pymthegnos* «quindici notti», si dice in gallese per designare la settimana e un periodo di quindici giorni, mentre in bretone *antronoz* «domani» significa, alla lettera, «al di là della notte». I Galli dicevano di essere figli del cupo dio Dispater (Cesare, *BGall.* VI, 18): «I Galli pretendono tutti quanti di discendere da Dis Pater e dicono che ciò è stato loro rivelato dai druidi».

Tale concezione spiega perché, nel calendario, la stagione scura sia la prima dell'anno. I Celti sono figli del dio della notte, perché la notte genera il giorno così come l'Essere è generato dal Non-Essere.

2. *Il calendario*

È un dato di fatto che il calendario gallico i cui frammenti sono stati scoperti a Coligny (Ain) alla fine del secolo scorso presenta corrispondenze strutturali e lessicali con le testimonianze irlandesi: ciò corrobora l'impressione di una unità dottrinale. La corrispondenza più importante è quella tra il nome del mese *Samonios* e l'irlandese *Samain*. Si nota una brevissima frase: **TRINOUX(TION) SAMON(I) SINDIU(OS)** che noi abbiamo già proposto di tradurre «le tre notti di *Samonios* (iniziano) oggi»[(133)]. Inoltre, questo calendario luni-solare prestabilito per cinque anni ha sempre la notte come unità di tempo e in esso la disposizione dei mesi e degli anni concorda perfettamente con i secoli druidici trentennali menzionati da Plinio.

Quindi asteniamoci dal supporre che il calendario celtico inizialmente sarebbe stato soltanto lunare e che in seguito esso sarebbe stato adattato al ciclo solare. Ignoriamo quando e come esso è stato elaborato: a onta di numerosi sforzi, esso non è stato chiarito a sufficienza e pone più problemi di quanti ne faccia risolvere[(134)].

Ma la finalità religiosa, universale, esclusiva, del calendario non va in nessun modo messa in discussione. Almeno questo è certo: il tempo e la misura del tempo che delimitano, ritmano, segnano la vita umana con lo scorrere degli anni, delle feste, delle stagioni, appartengono agli dèi e, in secondo luogo, ai loro ministri, i druidi. Pertanto il dio dei druidi, il Dagda — e certo anche il suo omologo gallico dai nomi vari e variabili —, è, in quanto padre del Mac Oc (dio della giovinezza e quindi del tempo) e in quanto signore dell'Eternità, anche il signore del Tempo, atmosferico e cronologico. Il cristianesimo stesso, perfino nella nostra epoca

attuale — in cui tutto diventa profano —, non ha apportato alcun cambiamento a tale principio della finalità religiosa del calendario, dato che non v'è giorno, tranne le grandi date liturgiche, che non sia la festa di uno o di parecchi santi. Senza calendario non esistono né rito, né liturgia, né pratica religiosa regolamentata[(135)]. Non può esistere nemmeno un anno 'civile'.

Quantunque noi non possiamo proporne una spiegazione globale (che si dovrà attendere a lungo, nonostante alcune illusioni!), il calendario di Coligny contiene chiaramente parecchi particolari importanti. Per esempio, ricorderemo la distinzione tra giorni fasti e nefasti fatta implicitamente dal druida Cathbad nell'annunciare ai propri allievi quale fosse il segno del giorno oppure quando i druidi di Medb trattengono per quindici giorni l'esercito d'Irlanda in procinto d'invadere l'Ulster[(136)]. Tutti i procedimenti divinatori, soprattutto quelli che consistevano nel «gettare i legni», aiutavano a effettuare tale distinzione. Orbene, oltre alle due espressioni *prinni lag* e *prinni loud*, il calendario di Coligny contiene i due termini *mat-* e *anmat-*. L'aggettivo si ritrova nel bretone *mat* «buono», gallese *mad*, irlandese *maith*, mentre *an-* è un prefisso negativo ancora in uso nelle lingue celtiche[(137)].

Per concludere, a onta delle sue enormi lacune, il calendario di Coligny ha parecchi meriti non trascurabili e richiede alcune osservazioni:

— ***Esso prova, con la sua mera esistenza, la fondatezza dell'asserzione di Cesare (BGall. VI, 13) circa le competenze astronomiche — e di conseguenza matematiche — dei druidi***. Un fatto, questo, chiaro già a Camille Jullian[(138)]. Tale esso deve restare anche a noi e ai posteri.
— Nessuna interpretazione calendaristica celtica è o sarà valida se non concorda tanto con i dati forniti dal calendario, quanto con la fondamentale frase con cui Plinio c'informa che i Galli facevano iniziare i loro secoli, i loro anni e i loro mesi dopo il sesto giorno della luna.
— L'imponente mole degli studi già svolti (e, purtroppo, non tutti degni di seria considerazione) non è ancora tale da farci nutrire legittime speranze di svelare tra breve il segreto dell'andamento del calendario. ***Ma qualunque spiegazione che contraddicesse i dati calendaristici insulari e che non rendesse conto del loro scarto reale rispetto ai solstizi e agli equinozi andrebbe respinta*** *a priori*.
— Gli elementi lessicali gallici contenuti nel calendario sono importanti, ma frammentari. Esigono uno studio tanto più approfondito e

prudente, in quanto non devono servire a nessuna ipotesi preliminare e non devono contraddire in nulla la concezione celtica del tempo, mitico e umano[(139)].

Note al Capitolo Quarto

(1) In proposito, v. Christian-J. GUYONVARC'H, *Mediolanum Biturigum. Deux éléments de vocabulaire religieux et de géographie sacrée*, in «*Celticum*» 1, pp. 137-158. Ciò era stato riconosciuto da Henri HUBERT *Les Celtes et la civilisation celtique* II, ediz. 1932, p. 272. Ma, contrariamente a quanto pensa Hubert, la nozione di «Re del Mondo» appartiene al patrimonio celtico tradizionale e non deve nulla all'insegnamento di san Gerolamo o di Orosio. Un sistema religioso è simile a una grammatica: i prestiti sono quasi sempre secondari e non alterano mai la coerenza interna. Ammettere che i Celti siano stati costretti a cercare altrove — e così tardi — una nozione così fondamentale come quella del «Re del Mondo» equivarrebbe ad affermare che essi non avevano affatto una loro religione. D'altronde, rimarrebbe da provare una cosa inverosimile, cioè che la tradizione celtica abbia preso elementi in prestito dal cristianesimo: nei fatti, essa è stata sostituita dal cristianesimo, all'ombra del quale i *filid* irlandesi hanno conservato, occultata e 'desacralizzata', la maggior parte del loro retaggio iniziatico.

(2) Si veda Françoise LE ROUX, *Le Celticum d'Ambigatus et l'Omphalos gaulois. La royauté suprême des Bituriges*, in «*Celticum*» 1, pp. 159-184.

(3) Cfr. *infra* la definizione fornita da *La Fondazione del Dominio di Tara, Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 157 sgg.

(4) *Textes mythologiques irlandais* I/1 (si vedano anche le note esplicative, p. 179 e il commento del volume 2, *Tara et l'Irlande royale*, pp. 111-142). Georges DUMÉZIL, *La courtisane et les seigneurs colorés*, Paris, 1983, *esq.* 42, *L'univers de l'augure*, pp. 161-170, si è richiamato precisamente a questo passo dovendo spiegare la ripartizione funzionale delle terre a Roma. Barattando il paragone, noi ora accosteremo alla quadripartizione geografica simbolica della provincia del Meath le quattro zone celesti, *dextra* (sud), *antica* (est), *laeua* (nord), *postica* (ovest) che a Roma sono «il quadro necessario di tutta quanta l'attività degli *augures publici*» (p. 166). D'altra parte l'orientazione che situa il nord a sinistra collima con un'antichissima concezione celtica che verrà studiata al capitolo V.

(5) Ediz. John O'DONOVAN, Dublin, 1842, pp. 4-6.

(6) Camille JULLIAN, *Histoire de la Gaule* II, p. 532, ha pensato a una «federazione politica». Ma questo tipo di raggruppamento quadripartito è essenzialmente religioso e risale a un periodo antichissimo. La 'politica' è sopravvenuta in una fase più tardiva, quando vi è stata rivalità per la supremazia.

(7) *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 163-164.

(8) V. Françoise LE ROUX, *art. cit.*, p. 174. La concezione celtica del centro sacro è attestata ancora nel testo latino medioevale bretone detto *Chronicon Briocense* o *Cronaca di Saint-Brieuc*, appartenente a quella letteratura britannica in lingua latina che a tutt'oggi è studiata male e lacunosamente. Il re Iudhael *uidit insomnis montem excelsissimum esse constitutum in medio suae regionis Britanniae, id est in umbilico per quem ambulandi callis difficilis inueniabatur* (Bibliothèque Nationale, manoscritti latini 6003, ff. 51-59 e 8889, ff. 48-56). Il passo non compariva nell'edizione STERCKX-LE DUC *Cronaca di Saint-Brieuc*, Paris, 1972; cfr. Léon FLEURIOT, *Sur quatre textes bretons en latin, le «Liber vetustissimus» de Geoffroy de Monmouth et le séjour de Taliesin en Bretagne*, in «*Études Celtiques*» 18, 1981, pp. 212-213.

(9) D.A. BINCHY, *The Fair of Tailtiu and the Feast of Tara*, in «*Ériu*» 18, pp. 113 sgg.

(10) Ediz. R.A.S. MACALISTER, IV, p. 12.

(11) *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 10-12 e 17-20. V. anche I/2, pp. 131-140.

(12) *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 159-160.

(13) *De Shil Chonairi Mor*, ediz. Lucius GWYNN, in «*Ériu*» 6, 1912, p. 134. Alwyn e Brinley REES, *Celtic Heritage* cit., p. 147, paragonano la Pietra di Fal al *linga* (o fallo) della tradizione regale indiana. Ma il «Pene della Pietra» (*Ferp Cluiche*) è un gioco paretimologico, e nulla più, tra *Fal* e *phallus*. Il significato etimologico di *Fal* ricollega questo nome alla sovranità (*Fal* è uno dei molteplici nomi dell'Irlanda), mentre il *linga* «in quanto asse stabilizzatore» sarebbe piuttosto l'equivalente del *vajra* (Ananda K. COOMARASWAMY, *L'Arbre Inversé*, ediz. Arché, Milano, 1984, p. 57, nota 70).

(14) *Libro delle Conquiste*, ediz. R.A.S. MACALISTER, V, p. 311.

(15) KEATING, *History of Ireland*, ediz. DINNEEN, II, pp. 246-250. Cfr. T.P. MCCAUGHEY, *Tract on the chief places of Meath*, in «*Celtica*» 5, 1960, p. 173, circa un brano del MS H. 3. 17 del Trinity College che conferma il testo di Keating (v. «*Ogam*» 13, *art. cit.*, pp. 174-175, nota 42). Beninteso, la menzione riguardante l'uso di archivi scritti è apocrifa e va ascritta alla data tardiva in cui Keating tramanda le notizie.

(16) I druidi appaiono a Uisnech in occasione della festa di *Beltaine*, festa della luce nonché del fuoco. Ma dovunque essi si manifestano contraddistinti dalla medesima importanza. Simmetrici ai fuochi di *Beltaine* accesi a Uisnech sono i fuochi di *Samain* accesi a Tlachtgha, sempre sotto il controllo dei druidi.

(17) *Libro delle Conquiste*, ediz. R.A.S. MACALISTER, V, p. 52.

(18) *Libro delle Conquiste* cit., V, pp. 34-36; *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 16.

(19) *Topographia Hibernica*, ediz. James F. DIMOCK, *Giraldi Cambrensis Opera* V, London, 1867, p. 144.

(20) V. *infra* al capitolo V.

(21) Le conclusioni tratte da Alwyn e Brinley REES, *Celtic Heritage*, London, 1961, pp. 146 sgg. circa la gerarchia delle province irlandesi vanno, molto prudentemente, sfumate alla luce dei *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 111-141.

(22) *Immram Mael Duin*, ediz. VAN HAMEL, *op. cit.*, p 37.

(23) *Iomramh Churraig hUa gCorra (La navigazione della barca degli Ui Corra)*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 14, p. 42.

(24) V. Christian-J. GUYONVARC'H, *art. cit.*, in «*Celticum*» 1, pp. 155-158.

(25) J. VENDRYES, *Notes d'archéologie et de philologie celtique*, in «*Revue Celtique*» 34, pp. 418-424, segnala che *Mezunemusus* è la trascrizione in caratteri etruschi di *Metiunemusus*, a sua volta trascrizione di un gallico *Medionemossos*, che ha tutta l'aria di essere un toponimo e che significa chiaramente «santuario del centro». La parola è incisa su una stele rinvenuta nel 1827 a Zignago nella val di Vara, in Liguria.

(26) L'identità funzionale tra il *locus consecratus* dei Carnuti della Gallia e il *drunemeton* galata quale lo descrive Strabone è stata constatata da Camille JULLIAN, *Notes Gallo-Romaines*, in «*Revue des Études Anciennes*» 6, 1904, p. 261; cfr. anche, dello stesso autore, *Histoire de la Gaule* II, pp. 97-103. Per un esame particolareggiato del problema si vedrà *Le vocabulaire sacerdotal du celtique* cit.

(27) V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XVIII. 65 (Mars) Nabelcus «maître», seigneur» ou «point central»*, in «*Ogam*» 15, 1963, pp. 372-376; cfr. J. LOTH, *Notes étymologiques*, in «*Archiv für Celtische Lexicographie*» 2, p. 29 circa il gallese *naf* «maestro, signore». Si tratta di un'ermeneutica antichissima.

(28) V. *supra* e Christian-J. GUYONVARC'H, *Le vocabulaire sacerdotal du celtique*, capitolo III, *Termes doctrinaux, techniques et rituels*.

(29) Basta ricordare il nome *nemed* che, nelle sillogi giuridiche irlandesi, è riferito alle classi privilegiate non soggette alle forme abituali di azione giudiziaria promosse da un creditore plebeo. V. *Ancient Laws of Ireland* VI, p. 586; cfr. *infra* la definizione lessicale e semantica della parola irlandese *nemed* e del bretone *nevet*.

(30) Cfr. l'osservazione di PLUTARCO (*Caes.*, 26) circa la spada di Cesare tenuta appesa in un tempio degli Arverni.

(31) Si veda l'articolo di Th. CHOTZEN, *art. cit.*, in «*Études Celtiques*» 4, pp. 255 sgg.

(32) Françoise LE ROUX, *art. cit.*, in «*Celticum*» 1, p. 184.

(33) Cfr. Pierre LE ROUX, *Les arbres combattants et la forêt guerrière*, in «*Ogam*» 11, pp. 1 sgg. Il celtico comune *vidu-*, donde derivano l'irlandese *fid*, il gallese *gwydd* e il bretone *gwez* «albero», è il punto in cui confluiscono morfologicamente, etimologicamente e semanticamente il «legno» e il «sapere». A tale riguardo rimandiamo alla nostra opera *Le vocabulaire sacerdotal du celtique* cit. *Fid* è desueto in irlandese moderno, ma le parole britanniche sono ancora in uso. Esse differiscono dal nome specifico del legno in quanto materia (gallese *coed*, bretone *koad*).

(34) *Cath Maighe Léna (La Battaglia di Mag Léna)*, ediz. K. JACKSON, p. 51.

(35) Ediz. Edward GWYNN, *The Metrical Dindchenchas* III, pp. 286-296.

(36) *Ibid.*, pp. 286-296.

(37) Anche la mazza del Dagda è un aspetto, un frammento o un simbolo dell'albero sacro, dato che essa da un lato uccide (in questo mondo) e dall'altro resuscita (nell'Altro Mondo); si veda Ananda K. COOMARASWAMY, *L'Arbre Inversé* cit., pp. 22-23, indispensabile lettura circa il simbolismo dell'Albero del Mondo.

(38) *Notes Gallo-Romaines*, in «*Revue des Études Anciennes*» 4, p. 280.

(39) *BCiv.* III, 399-425, ediz. e traduz. A. BOURGERY, I, pp. 81-82. Ma l'albero essenziale del culto è e resta la quercia. Cfr. Ananda K. COOMARASWAMY, *L'Arbre Inversé*, cit., pp. 14-15, circa l'albero «metaceleste» e la quercia del re Volsung nella *Volsungasaga*. Sulla foresta sacra, oltre ai riferimenti indicati nella nota 42, *infra*, si vedano *Ancient Laws of Ireland* I, pp. 162-164 e IV, pp. 150-152; D'ARBOIS, *Études sur le droit celtique* II, pp. 78 sgg.

(40) J. ZWICKER, *Fontes Historiae Religionis Celticae* I, p. 45.

(41) Si veda Pierre LE ROUX, *art. cit.*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 1-10 e 185-205.

(42) La parola irlandese *ne(i)med*, attestata nella toponimia e nell'antroponimia (mitica), mantiene parecchi significati che derivano in linea diretta dal significato o dai significati dell'antico celtico *nemeton*: nella letteratura gaelica cristiana *neimed* è il più delle volte una cappellina o un oratorio, perfino un cimitero. Successivamente, nei glossari e nelle sillogi giuridiche, la parola è stata usata per designare i vantaggi, le immunità o gli onori legati a un luogo consacrato, donde deriva il significato di «privilegi, statuto, dignità, insegne (di un rango eminente)». Infine, e questo è il suo significato più frequente, *ne(i)med*, nella sua accezione giuridica, si riferisce a una persona o a una classe sociale munita di statuto legale o di privilegi. La sottigliezza delle definizioni legali si spinge addirittura all'estremo nella distinzione categoriale tra *saerneimead* («*nemed* liberi») e *daerneimead* («*nemed* non-liberi»): i primi sono gli ecclesiastici, i capi, i *filid* e le «Feini» (militari), i secondi sono gli artigiani, che tuttavia possono conquistare la libertà grazie alla loro arte (*Ancient Laws of Ireland* V, p. 14; cfr. *Contributions to a Dictionary of the Irish Language*, NOP, 21-23). Il composto *fidnemed* conserva il significato etimologico originario di «bosco sacro» in un certo numero di testi, non tutti arcaici. In senso figurato, significa «guerriero» (*Contributions* F/1, 126-127). Gran parte delle disposizioni legali e delle giurisprudenze irlandesi definisce o legittima come e perché quello che è «neimed» è superiore a quel-

lo che non lo è. È legittimo supporre che, originariamente, tali differenze di statuto legale e giuridico opponessero i druidi e la *flaith* o «nobiltà guerriera» (gli *equites* di Cesare in Gallia) al resto della società, fermo restando che i druidi erano gerarchicamente molto superiori ai militari. Analogo al *neimead* irlandese, ma meno complesso perché più arcaico e privo d'incidenze lessicali o semantiche, è il nome bretone della foresta di *Nevet*, nel comune di Plogonnec, nel cantone di Douarnenez. La menzione risale al 1031 in una carta del Cartulario di Quimperlé e il nome è citato nella sua forma antico-bretone: *in silva que vocatur Nemet (Cartulaire de l'Abbaye Sainte-Croix de Quimperlé*, seconda ediz. di Léon MAÎTRE e Paul DE BERTHOU, Rennes-Paris, 1904, p. 139). La parola è squisitamente celtica, ma il significato è certamente influenzato dal cristianesimo: *nemet* designa all'occorrenza un luogo santificato dalla presenza di un eremo: «San Renan, patrono di numerose chiese nella Bassa Bretagna, visse a lungo in un eremo nella foresta di Nevet, nel cui sito si è edificata una chiesa dedicata al santo e divenuta sede di un priorato» (*op. cit.*, p. 139, nota 2).

(43) *Silva Gadelica* II, p. 542.

(44) *Annala Connacht*, ediz. A. Martin FREEMAN, Dublin, 1964, p. 126.

(45) Per quanto riguarda la precisione e la chiarezza del concetto, importa notare che in tutte le lingue neoceltiche il nome designante la «festa» è duplice ed è formato da prestiti dal latino o da lingue romanze:

(a) la festa religiosa, irlandese *féil*, gallese *gŵyl*, bretone *gouel*, prestito dal latino *vigilia*, è designata da parole che, in irlandese e in bretone, non sono mai usate in riferimento a usanze profane;

(b) la festa profana o popolare (irlandese *feasta*, dall'inglese *feast*; bretone *fest*, dall'antico-francese *feste*).

Il caso del gallese, anch'esso fornito di due parole, *gŵyl* «festa» e *gwledd* «festino» è alquanto diverso, ma è assai improbabile che in celtico antico sia esistito un nome specifico della «festa», tale da distinguerla dai giorni 'ordinari' in modo diverso dalla sua denominazione propria quale *Samain* o *Beltaine*. Si veda il nostro lavoro su *Les fêtes celtiques*, capitolo I, *Le nom et la notion de fête*.

(46) V. *infra* al termine delle pagine dedicate a *Samain*.

(47) Ediz. Whitley STOKES, *Three Irish Glossaries*, p. 33.

(48) Ediz. Kuno MEYER, *Hibernica Minora*, p. 49.

(49) «*Revue Celtique*» 41, pp. 241-244.

(50) T. O'MAILLE, *Miscellanea*, in «*Ériu*» 10, p. 110, spiega che il *-c* non è etimologico e che si deve intendere *bolg* «sacco», dato che la festa veniva celebrata in onore di un sacco, certamente mitico, destinato a contenere scorte alimentari sufficienti per tutto l'anno. Tuttavia tale spiegazione non è confermata dal simbolismo e dall'atmosfera generale della festa. Le forme recenti, *oimolg* o *oimelc*, provano che non può trattarsi del nome del sacco. Ma *Imbolc* è scomparso dal vocabolario irlandese moderno.

(51) Si veda il nostro lavoro su *Les fêtes celtiques* cit.

(52) Ernst WINDISCH, *Irische Texte* V, p. 345, nota 9.

(53) V. Françoise LE ROUX, *Études sur le Festiaire Celtique II. La fête irlandaise de février, Imbolc*, in «*Ogam*» 14, pp. 174-178.

(54) Si veda la nostra ricerca su *Les fêtes celtiques*, capitolo II, *Le temps et le lieu de la fête. 3 Les quatre fêtes irlandaises*. I dati folklorici essenziali sono contenuti nella tesi di Dottorato (*Troisième Cycle*) di Mme Véronique GUIBERT, *op. cit.*.

(55) *Focloir Gaedhilge agus Béarla*, ediz. 1927, p. 37b.

(56) Kuno MEYER, *Hibernica Minora*, p. 49.

(57) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 5.

(58) *Libro delle Conquiste*, ediz. MACALISTER, III, p. 4.

(59) KEATING, *History of Ireland*, ediz. David COMYN, I, p. 212.

(60) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 12.

(61) KEATING, *op. cit.*, p. 212.

(62) Si vedano *supra*, le pp. 208-209; cfr. «*Celticum*» 1, p. 176. Ci si potrebbe chiedere in quale momento dell'anno la leggenda gallica facesse partire i due nipoti di Ambigato. È lecito almeno dubitare che essa abbia obbligato i fondatori di Milano a valicare le Alpi in pieno inverno.

(63) *Tochmarc Emire*, ediz. VAN HAMEL (versione III), pp. 16 sgg.

(64) Whitley STOKES, *Three Irish Glossaries*, p. 6.

(65) *Toraighecht in ghilla dhecair ocus a chapaill inso (L'insegnamento del Gilla Decair e del suo cavallo)*, ediz. Standish O'GRADY, *Silva Gadelica* I, p. 258.

(66) *History of Ireland*, ediz. DINNEEN, II, pp. 326-327 e III, p. 78.

(67) Whitley STOKES, *The Tripartite Life of Patrick* II, p. 279.

(68) *Ibid.*, p. 280.

(69) Abbiamo, su san Patrizio, una *Vita Tripartita* che certo è molto più leggendaria che storica. Non è impossibile che Patrizio, durante la prigionia, abbia appreso o svelato alcuni segreti della dottrina druidica. Ma, evidentemente, agli agiografi non preme mettere in risalto un fatto del genere. La magia così spesso ascritta al santo patrono dell'Irlanda è una conseguenza della magia attribuita dagli agiografi, a titolo estremamente peggiorativo, ai druidi. Il meno che il santo potesse fare era batterli sul loro stesso terreno, con le loro stesse armi. Non dobbiamo trarne la conclusione che san Patrizio abbia assimilato, durante l'adolescenza, elementi di 'druidismo' per poi ritorcerli contro i suoi iniziatori. Ciò è impossibile perché il santo era, per nascita, britannico e cristiano.

(70) Ediz. Standish O'GRADY, *Silva Gadelica* I, p. 73.

(71) Almeno il primo elemento, *Bel-*, è certo e rimandiamo alla spiegazione di *Belisama* «la fulgidissima» il cui suffisso, un superlativo, è diverso (Christian-J. GJUYONVARC'H, *Études sur le vocabulaire gaulois. I. Belisama «la très brillante»*, in «*Celticum*» 3, pp. 166-167). Quali che siano le difficoltà inerenti alla spiegazione del secondo termine di *Beltaine*, esso è stato inteso da lunghissima data come nome del fuoco: un siffatto composto sintetico è, per forza di cose, antichissimo. Per l'etimologia particolareggiata, v. il nostro *Les fêtes celtiques*, capitolo II. 3 *les quatre fêtes irlandaises*.

(72) Whitley STOKES, *The Tripartite Life of Patrick* II, p. 279.

(73) Per un esame particolareggiato della documentazione, v. *Les fêtes celtiques* cit.

(74) V. il nostro *Le rite et la doctrine du sacrifice* cit.

(75) La «festa del fuoco» è nota al folklore di tutta l'Europa ed è particolarmente vitale nei paesi celtici. Una notevole collezione di dati folklorici relativi ai fuochi di *Beltaine* è stata raccolta da James G. FRAZER, *Il Ramo d'Oro, Studio sulla magia e la religione*, vol. II, traduz. it. di L. DE BOSIS, Boringhieri, Torino, 1973², pp. 954-960. Tali dati, concernenti soprattutto le Highlands, sono grezzi, privi di qualsiasi classificazione funzionale, ma è ancora utile conoscerli, dato che essi dimostrano la sopravvivenza di elementi della tradizione celtica precristiana in paesi di cui almeno due, Scozia e Galles, sono stati toccati dalla Riforma. I fuochi di *Beltaine* non sono nemmeno l'aspetto principale del ricchissimo folklore irlandese moderno relativo alle feste stagionali, ma esistono ancora (v. la tesi inedita di Mme V. GUIBERT, *op. cit.*). Evidentemente, tutto ciò non dispensa dalla necessità di consultare Arnold VAN GENNEP, *Manuel de folklore français contemporain* I/IV, Paris, 1949 e l'enorme documentazione da esso proposta, pp. 1421-1726.

(76) Le testimonianze sono disparate, ma reali: SOLIN. XXII, 10, cfr. J. ZWICKER, *Fontes Historiae Religionis Celticae* I, p. 90; GERALDO DI CAMBRIA, *Topographia Hibernica* II, XXIV-XXV, ediz. DIMOCK, V, pp. 120-121.

(77) Benché lo studio generale del dio Lug sia stato soltanto abbozzato da Françoise LE ROUX, *Notes sur le Mercure celtique*, in «*Ogam*» 4, 1952, pp. 289 sgg. e V, 1953, pp. 9 sgg., pare che tale divinità sovrasti tutto il pantheon celtico, tanto insulare quanto continentale, e che non si possa formulare nessuna spiegazione definitiva senza averla elucidata.

(78) Si veda la spiegazione etimologica nel nostro *Les fêtes celtiques* cit.

(79) Ediz. Whitley STOKES, *Three Irish Glossaries*, p. 26. Cfr. il testo di *Yellow Book of Lecan* pubblicato da Kuno MEYER, *Anecdota from Irish Manuscripts* IV, pp. 66-67: «*Lugnasad, nasad* di Lug, figlio di Ethle, fiera istituita da lui all'inizio dell'autunno ogni anno per l'arrivo di *Lugnasad*, giochi o fiera il cui nome è *nasad*».

(80) *History of Ireland*, ediz. DINNEEN, II, p. 218.

(81) Ediz. Kuno MEYER, *Hibernica Minora*, p. 49.

(82) Rimandiamo al nostro *Les fêtes celtiques* cit.

(83) Ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 16, pp. 50-51.

(84) *History of Ireland*, ediz. David COMYN, I, p. 220.

(85) Ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 15, p. 311.

(86) Ediz. E. GWYNN, III, pp. 2-24.

(87) E. HOGAN, *Onomasticon Goidelicum*, p. 619b e Edward GWYNN, *op. cit.*, IV, p. 413.

(88) Da un tema **talantio-* affine al nome usuale della «terra» in irlandese, *talamh*, da **talamo-*; v. J. LOTH, *Le dieu Lug, la terre-mère et les Lugoves*, in «*Revue Archéologique*», 1914/2, p. 217; v. da ultimi, Françoise LE ROUX, *Études sur le festiaire celtique: Lugnasad ou la fête du roi*, in «*Ogam*» 14, 1962, p. 351, nota 27; *Les fêtes celtiques* cit., *passim*.

(89) Si veda *La Souveraineté guerrière de l'Irlande* cit., *passim*.

(90) *Ancient Laws of Ireland* II, p. 154.

(91) Edward GWYNN, *The Metrical Dindshenchas* IV, pp. 146-148.

(92) Edward GWYNN, *The Metrical Dindshenchas* IV, pp. 146-148.

(93) Si veda l'importante lavoro di Mâire MACNEILL, *The Festival of Lughnasa. A Study of the Survival of the Celtic Festival of the Beginning of Harvest*, Oxford, 1962, 697 pp.

(94) V. la tesi inedita di Mme V. GUIBERT, *op. cit.*

(95) Françoise LE ROUX, *Le Concilium Galliarum*, in «*Ogam*» 4, 1952, pp. 280-285. Il *Concilium Galliarum* di Lione, annesso al culto imperiale, il primo di agosto, non va confuso con l'assemblea dei druidi presso i Carnuti, la quale va posta al primo di maggio, dal momento che corrisponde all'irlandese *Beltaine*. Non c'è antagonismo fra le due assemblee. Le autorità romane hanno reimpiegato l'una, il *Concilium Galliarum*, utile alla loro politica, e hanno trascurato l'altra, la riunione carnutica, inutile o avversa a loro. Ma non avevano affatto bisogno d'interdirla nella misura in cui i druidi avevano perso qualsiasi funzione religiosa e politica ufficiale. Tuttavia è stata fatta confusione al riguardo da D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Les druides et les dieux celtiques à forme d'animaux*, p. 61, confusione accresciuta poi da J.J. HATT, *Celtes et Gallo-Romains*, Paris, 1970, pp. 2-43.

(96) Ediz. Kuno MEYER, *Hibernica Minora*, p. 49.

(97) Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques X. 43 Remarques sur Samain, Samonios*, in «*Ogam*» 13, pp. 474-477. Il problema è esaminato esaustivamente in *Les fêtes celtiques* cit.

(98) DINNEEN, *Foclôir Gaedhilge agus Béarla*, ediz. 1927, p. 937ab.

(99) Whitley STOKES, *Three Irish Glossaries*, pp. 11 e 40.

(100) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 53.

(101) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 53.

(102) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *art. cit.*, in «*Ogam*» 10, p. 289.

(103) *Ibid.*, p. 286.

(104) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *art. cit.*, in «*Ogam*» 11, p. 61.

(105) Ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 16, pp. 35-36.

(106) Ediz. Edward GWYNN, *The Metrical Dindshenchas* IV, pp. 18-20.

(107) *Cath Chrionna (La battaglia di Crinna)*, ediz. Standish O'GRADY, *Silva Gadelica* I, p. 319.

(108) J. VENDRYES, *La religion des Celtes*, p. 313 ha creduto di notare che la festa di *Samain* manteneva, contrariamente alle altre tre, «un carattere mitico più accentuato»: il che non vuol dire nulla. Inoltre tale studioso commette un altro errore, continuando ad attenersi all'interpretazione agraria.

(109) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *L'Ivresse des Ulates*, in «*Ogam*» 12, p. 491.

(110) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *art. cit.*, in «*Ogam*» 10, pp. 129-130.

(111) *Aided Muirchertaig Meic Erca (La morte di Muirchertach, figlio di Erc)*, traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, in «*Annales, Économies, Sociétés, Civilisations*», settembre-ottobre 1983, p. 1001 (v. *infra* alla nota 128 il riferimento completo).

(112) *Ibid.*, p. 1001.

(113) Si veda *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, pp. 48-60 e 170-180.

(114) Ediz. Standish O'GRADY, *Silva Gadelica* 1, pp. 336-337.

(115) Tale facoltà deriva loro dalla superiorità dell'autorità spirituale sul potere temporale. V. i testi citati *supra*, pp. 129-130.

(116) Ediz. Whitley STOKES, *The Tripartite Life of Patrick* II, p. 278.

(117) Ordalie irlandesi, ediz. Whitley STOKES, *Irische Texte* III, pp. 198-199.

(118) *Book of Rights*, ediz. O'DONOVAN, p. 6; cfr. pp. 23 e 272.

(119) Cfr. *supra*. La periodicità è identica nel racconto della morte di Aed Slainne, ediz. Standish O'GRADY, *Silva Gadelica* I, p. 82.

(120) *History of Ireland*, ediz. DINNEEN, II, p. 132.

(121) Françoise LE ROUX, *Études sur le festiaire celtique*, in «*Ogam*» 13, 1961, pp. 481-506. Si veda, da ultimo, *Les fêtes celtiques* cit.

(122) *Dindshenchas di Rennes*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 15, pp. 428-429.

(123) *Fled Bricrend*, ediz. G. HENDERSON, in *Irish Texts Society* II, p. 12.

(124) P.W. JOYCE, *A Social History of Ireland* II, pp. 434 sgg.; D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Études sur le droit celtique* I, pp. 293-294. Lo studio delle diverse denominazioni delle feste si trova nel nostro *Les fêtes celtiques*, capitoli I e II.

(125) Si veda Ellen ETTLINGER, *The Association of Burials with Popular Assemblies, Fairs and Races in Ancient Ireland*, in «*Études Celtiques*» 6, pp. 30 sgg. Il folklore del primo di novembre è importantissimo in tutti i paesi celtici e anticamente celtici. Sul folklore di *Samain* si vedrà la tesi del *IIIème Cycle* scritta da Mme V. GUIBERT, *op. cit.*, nonché da ultimo, il nostro *Les fêtes celtiques*, quantunque in tale studio il folklore non sia l'argomento di studio principale.

(126) KEATING, *History of Ireland*, ediz. DINNEEN, II, p. 246.

(127) «*Ogam*» 10, p. 306.

(128) *Echtra Nerai (Le avventure di Nera)*, ediz. Kuno MEYER, in «*Revue Celtique*» 10, p. 214. Per la spiegazione di tale descrizione rituale mutila, v. Françoise LE ROUX, *Sur quelques sacrifices et rites sacrificiels celtiques sans effusion de sang*, in *Études Indo-Européennes I*, in «*Ogam*» 35/36, 1983-84, pp. 95-100.

(129) Si veda il testo completo dell'*Aidead Muirchertaig Meic Erca (La morte di Muirchertach, figlio di Erc)* nell'edizione di Lil Nic DONNCHADHA, in *Mediaeval and Modern Irish Series* 19, Dublin, 1964; traduz. e commento di Christian-J. GUYONVARC'H, *La Mort de Muirchertach, fils d'Erc, texte irlandais du très Haut Moyen Age: la femme, le saint et le roi*, in «*Annales, Économies, Sociétés, Civilisations*», settembre-ottobre 1983, pp. 985-1015, con una prefazione di Jacques LE GOFF.

(130) *Dieux et héros des Celtes*, p. 71.

(131) Georges DOTTIN, *Le Teanga Bithnua du manuscrit de Rennes*, in «*Revue Celtique*» 24, pp. 373-374.

(132) Christian-J. GUYONVARC'H, *Über einen alten Zeitbegriff im Keltischen*, in *Studien zur Sprachwissenschaft und Kultur, Gedenkschrift für Wilhelm Brandenstein*, Innsbruck, 1968, pp. 55-56. Rimandiamo soprattutto al capitolo V di *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 222 sgg.

(133) Françoise LE ROUX, *Le calendrier gaulois de Coligny (Ain) et la fête irlandaise de Samain (*Samonios)*, in «*Ogam*» 9, 1957, pp. 337-342. Tale interpretazione sarebbe opinabile soltanto nel caso che il tema radicale NOUX (la cui grafia non è costante) non significasse «notte». Ma non riusciamo a trovare che cos'altro esso potrebbe significare, nonostante parecchie ipotesi caduche. All'infuori del calendario di Coligny non abbiamo altre testimonianze del nome designante la «notte» in celtico continentale. Per uno studio filologico particolareggiato si vedrà, quindi, il nostro *Le vocabulaire sacerdotal du celtique*, Capitolo V, *Le temps du sacré*.

(134) V. Christian-J. GUYONVARC'H - Françoise LE ROUX - Jord PINAULT, *Le calendrier gaulois de Coligny (Ain)*, in «*Ogam*» 13, pp. 521-532,e 635-660. Tale studio rimanda anche alla bibliografia essenziale precedente.

(135) La nostra spiegazione è indirettamente provata dal fatto che il folklore ha conservato un aspetto precristiano fondamentale: l'importanza ascritta, in gran parte dell'Europa e, in particolare, nei paesi celtici, a quello che Arnold VAN GENNEP, *Manuel de folklore français contemporain* I/VII, Paris, 1958, chiama il ciclo dei dodici giorni. Ma i dati bretoni catalogati da VAN GENNEP, pp. 2900-2909, non vengono spiegati da lui in funzione degli antecedenti precristiani. La fondamentale corrispondenza con il mondo celtico, trascurata, omessa o ignorata da VAN GENNEP, è segnalata da J. LOTH, *Les douze jours supplémentaires (gourdeziou) des Bretons et les douze jours des Germains et des Indous*, in «*Revue Celtique*» 24, 1903, pp. 310-312. La corrispondenza scoperta da J. Loth viene studiata sommariamente, ma è esatta. Si tratta, secondo Grégoire DE ROSTRENEN, *Dictionnaire François-Celtique ou François-Breton*, ediz. 1732, p. 632b, s.v. *mois*, dei «primi dodici giorni del mese di Gennaio [...]. Il popolo crede che l'andamento di questi primi dodici giorni denoti quello che avranno i dodici mesi». A tale testimonianza del XVIII secolo J. LOTH aggiunge quella del lessicografo bretone contemporaneo François VALLÉE, secondo il quale, nell'Alta Cornovaglia, si tratta degli «ultimi sei giorni di dicembre e dei primi sei giorni di gennaio». In Goëlo i *gourdeio (gourdeziou)* sono i «giorni supplementari della gestazione di un animale» (*art. cit.*, p. 310) e nell'Alta Cornovaglia essi si chiamano *titennaou* «capezzolo/-i». LOTH ha capito che «indubbiamente è un'espressione metaforica indicante una qualche aggiunta fatta a una cifra tonda. I Bretoni vedevano l'anno lunare come un cerchio cui andavano ad aggiungersi, simili a una piccola punta, i dodici giorni» (pp. 310-311). È certo che i dodici giorni sono antichissimi e che essi, nei paesi celtici — o anticamente celtici —, costituiscono o possono costituire una traccia di mese intercalare. Ma il bretone *gourdeiz* si può an-

che tradurre «gran giorno», il che ci porta ancora e sempre a vedere i giorni di 'festa' quali tempi forti nell'anno scandito dal calendario, momenti in cui il tempo umano s'interseca con il tempo mitico. Jean HAUDRY, *Héra*, in *Études Indo-Européennes*, Lione, 1983/6, ha osservato che nella mitologia vedica i dodici giorni corrispondono approssimativamente alla differenza esistente tra i dodici mesi solari e l'anno lunare. Quanto si è detto finora non è esaustivo, ma basta a dimostrare l'unità innata nel mondo indoeuropeo tra l'idea del tempo e la sua scansione calendaristica.

(136) Si veda anche *supra*, pp. 247-248. Ciò significa che la serie dei giorni 'nefasti' può superare la quindicina e raggiungere il mese. Quindi è possibile istituire un confronto con i mesi del calendario di Coligny, dei quali alcuni sono MAT- e altri sono ANMAT-. Pertanto è evidente che nel sistema celtico, poiché un giorno e una notte equivalevano simbolicamente all'eternità, l'equivalenza si rifà al mese in quanto unità di tempo comportante, al pari del giorno e dell'anno, una parte luminosa e una parte oscura. Naturalmente ciò non impedisce che vi siano stati giorni o mesi 'luminosi' e giorni o mesi 'scuri'. Infine bisogna ricordare che la «settimana» di sette giorni è, in neo-celtico, un prestito dal latino. Né l'irlandese *seachtain* né il bretone *sizhun* sono parole la cui etimologia risale al celtico antico.

(137) Sul prefisso *an-* si vedrà Christian-J. GUYONVARC'H, *Dictionnaire étymologique du breton ancien, moyen et moderne*, s.v. *an*. Nella lessicografia e nell'etimologia celtica nulla autorizza a postulare, per il tema **matu-* o **mati-*, un significato base diverso da «buono». Sarebbe opportuno «partire da un radicale **ma-* designante l'idea di ciò che è favorevole, anzitutto in senso mistico e religioso» (J. VENDRYES, *Lexique étymologique de l'irlandais ancien*, MNOP, Paris, 1960, M-12). La definizione è incompleta, ma indica in quale direzione la filologia orienterà la ricerca religiosa. Il significato del gallese *anfad* «cattivo», contrario di *mad* «buono», è ancora chiarissimo e non ha bisogno di commento.

(138) *Histoire de la Gaule* II, pp. 392-394.

(139) Si veda il nostro *Les fêtes celtiques*, capitolo II, *Le temps et le lieu de la fête, passim*.

Capitolo Quinto

La dottrina e le origini del druidismo

La dottrina druidica, la materia di quell'insegnamento che durava così tanti anni, ci sfuggono quasi completamente: coloro che sapevano non hanno messo per iscritto il loro sapere. Ora tenteremo di comprendere siffatta ripugnanza; in seguito ci dedicheremo alle poche idee direttrici sopravvissute. Ma va da sé che queste idee, che esprimono o ricordano concetti perspicui o nozioni tradizionali evidenti, hanno pieno valore dottrinale e autorizzano una trattazione generale che non smentisce il nostro titolo.

I. La scrittura

I druidi continentali non ci hanno lasciato nessun testo tale da procurarci una conoscenza diretta delle dottrine da loro insegnate. Quanto agli Antichi, Greci e Latini, privi di qualsiasi curiosità per le scienze e per le lingue barbare, essi ci hanno lasciato soltanto le loro approssimazioni, per esempio Diogene Lerzio (*Vitae Phil., Proem.* 5):

> «I medesimi sostenitori dell'origine barbarica della filosofia espongono di ogni barbarica gente il particolare modo di filosofare; dei Gimnosofisti e dei Druidi dicono che filosofavano attraverso enigmatiche sentenze e che volevano che si onorassero gli dèi, nessun male si commettesse e si esercitasse il virile coraggio».
>
> (Traduz. it. di M. GIGANTE, Laterza, Roma-Bari, 1987[2], vol. I, p. 5)

Paghi di siffatte banalità, presto trasformate in luoghi comuni, essi si astengono dal dire, in particolare, perché i druidi non scrivevano, oppure, se lo dicono, lo dicono male. Meramente per tale ragione, le spie-

gazioni moderne sono molto spesso goffe o infirmate da empirismo: o si suppone che i Celti non sapessero scrivere [1], o si ritiene che essi considerassero lo scrivere un'attività ingrata [2], o si crede d'intuire che l'unico obiettivo dell'insegnamento dei druidi fosse la formazione intellettuale della classe guerriera [3], tesi che non si possono prendere sul serio. Il biasimo latente e costante mosso dai moderni ai druidi è di non aver utilizzato, al pari dei Greci e dei Latini, le immense possibilità della scrittura per creare archivi che gli storici potessero sfruttare. Noi non condivideremo questo biasimo. È deplorevole, certo, che Diviziaco o un altro personaggio non ci abbia lasciato, in gallico, l'equivalente celtico del *De divinatione* di Cicerone ed è, altresì, un vero peccato che Vercingetorige non abbia impiegato il tempo libero concessogli dalla prigionia scrivendo le sue memorie. Ma tutto induce a pensare che tali archivi, se esistessero, non corrisponderebbero alle esigenze o alle norme letterarie classiche e interesserebbero soprattutto filologi e linguisti, i quali, facendo il proprio lavoro, considererebbero la forma a scapito del contenuto. È quanto è già accaduto nel caso della letteratura irlandese medioevale: il termine *druidechta* «druidismo» viene quasi sempre inteso nella sua più recente accezione di «stregoneria, magia, arte diabolica» [4], con tutte le conseguenze che ciò implica. Ci si dimentica che il termine in origine designava una moltitudine di nozioni connesse con l'autorità spirituale, ivi comprese — ed è un fatto singolare nel mondo antico — nozioni morali [5].

Per noi è arduo, oggi, immaginarlo, perché disponiamo, per studiare la Gallia, soltanto di notizie sparse, mentre i documenti irlandesi sono stati — e lo sono ancora — sviliti da metodi o da impostazioni inadeguati. La scrittura non ha potuto assumere agli occhi degli antichi Celti il valore probante che noi le accordiamo oggi; né essa ha potuto dar origine a quel mezzo, atto a tramandare alla posterità, che le civiltà classiche, dominanti in Europa da venti secoli, vedono nel 'libro'. L'assenza della scrittura, affermata *in principio* da Cesare (*BGall.* VI, 14), confermata dalla mancanza di qualsiasi scoperta testuale o archeologica importante (non abbiamo nessun libro, nessuna opera di una certa lunghezza in celtico antico), ci deve indurre alla cautela nello studio della dottrina.

In effetti Cesare non era in grado di comprendere che per i Celti la scrittura serve a fissare, non a tramandare o a insegnare. *Mihi videntur*, «mi sembra», egli scrive prudentemente nel constatare che i druidi non scrivono; ed egli si esprime così a buon diritto, dato che sta commettendo un errore sostanziale in proposito. Il fatto di non avvalersi della

scrittura per tramandare il proprio sapere non vuol dire che i druidi non sapessero scrivere. L'assenza di testi gallici non dipende affatto dal livello culturale raggiunto dalla civiltà della Gallia; Cesare stesso, inoltre, testimonia che gli Elvezi avevano consegnato, scritti in caratteri greci su tavolette che furono rinvenute nel loro accampamento, i risultati del loro censimento (*BGall.* I, 29):

> «Nell'accampamento degli Elvezi furono trovati e portati a Cesare dei registri scritti in lettere greche, nei quali erano contenuti gli elenchi nominativi e numerici di coloro che avevano lasciato la patria: quanti erano gli uomini validi alle armi e, separatamente, quanti i fanciulli, i vecchi e le donne».
>
> (Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978², p. 53)

Questi tesori antroponimici che, in mancanza d'altro, provano indirettamente l'esistenza di una forma di amministrazione per nulla rudimentale, non ci sono pervenuti. La colpa è di Cesare, non dei Galli. Né sono state conservate, e a ragione, le lettere ai morti che, secondo Diodoro Siculo (V, 28)[(6)], venivano lanciate nei roghi funebri. Ma le monete galliche hanno leggende in caratteri latini, greci o lepontici e l'epigrafia gallica non è inesistente. Quindi c'è almeno una contraddizione apparente tra la dottrina insegnata da Cesare e i fatti da lui constatati.

A dire il vero, i druidi non ignoravano la scrittura e nessuna delle loro sentenze ne ha proibito l'impiego. Se così fosse stato, se Cesare avesse ragione malgrado il suo *mihi videntur*, disporremmo, a rigore, dei conti dei vasai di La Graufesenque[(7)], ma non avremmo nessuna iscrizione. Orbene, la Gallia meridionale e cisalpina, la Spagna, regioni in cui i Celti continentali sono stati ben presto e a lungo a contatto con il mondo classico, presentano oggi un repertorio di parecchie centinaia di testi epigrafici, generalmente brevi, difficili tanto a leggersi quanto a tradursi, ma realmente esistenti e di contenuto quasi invariabilmente funerario o religioso[(8)]. Evidentemente l'esistenza di siffatti documenti non dipende dai druidi in quanto tali, ma dall'influenza straniera, dapprima greca, in seguito romana. L'esistenza stessa del calendario di Coligny — verosimilmente di epoca romana — è già una prova patente di tale influenza. Tuttavia non è arduo dimostrare che, nonostante le influenze classiche, la dottrina celtica dell'oralità non viene intaccata, né in Gallia né altrove.

D'altronde stupirebbe che i druidi abbiano inteso impedire all'intera società, o a una parte di essa, di accedere alla verità e al sapere: chiunque ne avesse posseduto i requisiti, poteva seguire l'insegnamento di uno

o di parecchi druidi, se non addirittura diventare egli stesso un druida. La dottrina druidica non era più segreta di quanto non lo siano oggi la grammatica dell'antico-irlandese o quella del sanscrito. Se il sapere e la conoscenza non sono diffusi universalmente, ciò deriva dal fatto che l'intelligenza non è suddivisa in parti uguali tra gli individui.

1. La scrittura ogamica

In realtà, a parte la necessità probabile — e certo avvertita molto tardi in Gallia — di alcuni usi profani, amministrativi o militari, presso i Celti l'uso della scrittura non corrispondeva alle norme divenute proprie dell'occidente moderno. In Irlanda e in Gallia i druidi e i loro allievi non sono stati degli eruditi, che, paradossalmente, ignoravano la scrittura: per contro, essi erano le persone che meglio sapevano leggere e scrivere. Ma alla scrittura era in qualche modo ascritta una magia più potente, o più pericolosa, di quella della voce. Quindi essa serviva solo in casi eccezionali.

Tuttavia ci fu un secondo motivo, più profondo, non percepito da Cesare. Nei fatti, in Irlanda i Celti hanno avuto, prima dell'alfabeto latino, una scrittura speciale, gli *ogam*, i cui resti sono documentati intorno ai secoli VI-VII. Essa consisteva in tacche o in tratti orizzontali oppure obliqui tracciati da una parte e dall'altra rispetto a uno spigolo verticale su una pietra. La sua origine è oscura e l'adattamento all'alfabeto latino, per quanto riguarda numero e valore fonico dei segni, è indubbio. Però gli usi sono assai precisi. Tra l'Irlanda, la Scozia e il Galles (nelle regioni in cui si erano stanziate colonie irlandesi) si sono contate circa trecento iscrizioni ogamiche, tutte su pietra e tutte di tipo funerario, brevissime, limitate a una o a due parole (raramente di più), quasi sempre il nome del defunto e quello di suo padre. Da tali iscrizioni, risalenti allo stadio linguistico del goidelico comune, si sono ricavate alcune osservazioni preziose per i linguisti. Ma non vi è nessun testo: l'uso e la lettura di tale alfabeto sono tanto gravosi da rappresentare già un ostacolo sufficiente a impedire qualsiasi genere letterario [(9)].

Tuttavia, a giudicare dalle numerose allusioni o menzioni dei racconti leggendari, la scrittura ogamica è stata anche incisa su bacchette di legno, da druidi (molto più raramente da guerrieri) i quali se ne servivano per i loro incantesimi o per le loro operazioni magiche. In tal modo la maledizione scritta costituiva una sanzione spaventosa, talché l'*Auraicept*,

trattato sulla scrittura, fa rientrare gli *ogam* sotto la competenza del dio-signore dei legami Ogme, il quale è anche dio dell'eloquenza:

»Ogam deriva da Ogma, *suo inventore primo*, in armonia con il suono, *quidem*; tuttavia di per sé ogam è *og-uaim* «perfetta allitterazione», cioè i *filid*, usandolo come tramite, lo applicano alla poesia. I poeti misurano il gaelico proprio con le lettere. Il padre dell'ogam è Ogma, la madre dell'ogam è la mano o il coltello di Ogme»[10].

Ma precedentemente l'autore dell'*Auraicept*, o almeno il trascrittore di tale veneranda tradizione, aveva posto le domande decisive:

«Quali sono il luogo, l'epoca, l'artefice e la causa dell'invenzione dell'ogam? Non è difficile. Il luogo è *Hibernia insula quam nos Scoti habitamus*. Fu inventato all'epoca di Bres, figlio di Elatha, re d'Irlanda. L'artefice è Ogma, figlio di Elatha, figlio di Delbaeth. Orbene, Ogma, uomo di grandissima sapienza linguistica e poetica, è l'inventore dell'ogam. La causa dell'invenzione, prova della sua intelligenza, è che tale linguaggio doveva essere appannaggio esclusivo degli eruditi, non degli zotici e dei pastori. Da che cosa l'ogam deriva il suo nome, di nome e di fatto? Chi sono il padre e la madre dell'ogam? Qual è stata la prima parola scritta in ogam? Con quali lettere è stata scritta, da chi è stata scritta e perché il *b* precede ogni lettera? *Hic uoluuntur omnia*»[11].

2. Il valore della scrittura

L'etimologia del nome di Ogmios e degli *ogam* ci rivela cose ben diverse[12], ma ciò non ha importanza, perché l'*Auraicept*, a onta della sua data tarda, fa rientrare la scrittura proprio tra le normali competenze dei *filid*. *Ollamh* («Dottore») è figlio di Ogma. E le trecentocinquanta storie, lunghe o corte, che l'*ollamh* doveva conoscere non erano fatte per essere lette, ma per essere recitate, raccontate: ciò spiega perché di molti testi esistono due o tre versioni, la più antica delle quali è raramente la più lunga. Come afferma Georges Dumézil, riconducendo il problema all'epoca degli Indoeuropei:

«[...] le *gâthâ* buddistiche indiane e le *gâthâ* avestiche iraniche, nonché tutta l'epopea irlandese permettono di intravedere un medesimo prototipo: brani in versi, abbastanza fissi, per i passaggi patetici o espressivi o semplicemente importanti (discorsi, dialoghi, talora descrizioni); ma per il resto, cioè per il racconto nel suo complesso, una prosa fluida che ogni narratore trat-

tava a modo suo, diluendola o comprimendola, abbellendola, modernizzandola, adattandola [...]. È probabile che i numerosi versi imparati a memoria dagli apprendisti druidi, a dire di Cesare (certo costoro erano, piuttosto, apprendisti vati), fossero di tipo siffatto: non già poemi autonomi, ma articolazioni, punti di riferimento ritmici nell'ambito di svolgimenti prosastici di cui soltanto il senso era tradizionale»[13].

Perché questo, perché siffatto rifiuto del procedimento più comodo mai immaginato dagli uomini per alleggerire il fardello imposto alla memoria? Che incompatibilità esisteva tra la Tradizione Druidica e la scrittura? Tale incompatibilità potrebbe, sembra, formularsi come segue: ***mentre la scrittura serve a fissare un momento religioso e rende eternamente, staticamente duraturo l'effetto di una formula magica, di una menzione funebre, di un obbligo o di una maledizione,*** *defixio* **o** *geis*, ***il pensiero reale, attivo, dinamico, evolventesi come la vita di cui esso è l'aspetto più penetrante e prezioso, non può, non deve piegarsi a simili contingenze:***

«[...] di generazione in generazione — dice ancora Georges Dumézil — il sapere si reincarna in ogni studioso, esso non viene accolto come un deposito, ma assume un aspetto che, pur lasciando intatti il suo significato e i suoi tratti essenziali, lo rinverdisce e, in una certa misura, lo attualizza [...]»[14].

Un uso generalizzato della scrittura avrebbe fissato nel tempo, in un dato momento, quindi, in un certo senso, avrebbe ucciso ciò che doveva vivere e rivivere in eterno. Si comprende così perché i testi mitologici irlandesi sono stati trascritti tutti dopo la conversione al cristianesimo: la tradizione celtica è avvenuta oralmente finché è stata viva.

La scrittura non prevale mai sulla parola. Soltanto una volta, per quanto ne sappiamo, capita che il morto (la scrittura) testimonia contro il vivo (la parola). Ma è una falsa testimonianza. La storia, che merita di essere raccontata, è narrata dalle ordalie irlandesi: un ostaggio del re Cormac, Socht, possedeva una spada meravigliosa, uno di quegli oggetti splendidi ed eccezionali che suscitano invidia e cupidigia e che vengono abbelliti dalle descrizioni proposte compiacentemente dalla leggenda. L'intendente del re richiede questa spada e, non avendola ottenuta, si abbassa all'astuzia mendace e fraudolenta:

«Così stettero a lungo. Dubdreann (l'intendente) cercava la spada e pensava a essa. Una volta condusse Socht a una riunione conviviale. Dubdreann

chiese al coppiere di mescere vino e idromele a Socht fino a farlo ubriacare. Così fu fatto, tanto che Socht non seppe dove si trovava e si addormentò. Allora l'intendente s'impadronì della spada e fece visita al bronziere del re, Connu. "Sei capace", disse, "di aprire il pomo di questa spada?". "Sì", disse il bronziere.
Allora il bronziere praticò un'apertura nella spada e scrisse il nome dell'intendente, cioè Dubdreann, all'interno del pomo della spada, poi rimise la spada com'era prima.
Le cose rimasero così per tre mesi. L'intendente reclamò ancora la spada e non la ottenne da Socht. Alla fine l'intendente intentò un'azione per la spada e assolse tutte le formalità del caso. Disse che la spada gli apparteneva e che essa gli era stata sottratta. Socht disse che la spada era un bene di sua proprietà, comunque fosse ornata o decorata, e che egli aveva un giusto diritto su di essa».

Viene intentata l'azione giudiziaria e Socht si qualifica, sotto giuramento, come legittimo proprietario:

«L'intendente disse: "Ebbene, Cormac, il giuramento pronunciato da Socht è uno spergiuro". "Che prove adduci", disse Cormac, "del fatto che esso sia falso?". "Non è difficile", disse quello, "se la spada mi appartiene, c'è il mio nome scritto su di essa, coperto e nascosto nel pomo della spada".
Socht è convocato da Cormac e gli viene riferita la cosa: "Ci metteremo poco a saperlo", disse Cormac, "che si conduca al nostro cospetto il bronziere". Arriva il bronziere, apre il pomo e vi si trova scritto il nome dell'intendente. Fu così che una cosa morta testimoniò contro una cosa viva, a causa del valore della scrittura».

Quindi la spada diventa proprietà dell'intendente. Ma si scopre che essa era stata, un tempo, l'arma usata per assassinare il nonno di Socht e il re Cormac ne ordina, come risarcimento di tale uccisione, la restituzione. Tutto è bene quel che finisce bene[15], perché la parola viene giustificata quale testimonianza degna di fede. L'antichissima definizione legale diventa, in quest'ottica, più chiara:

«Il *Senchus* (antichità) degli uomini d'Irlanda, chi lo ha conservato? La memoria comune di due vecchi, la trasmissione da un'orecchia all'altra, il canto del poeta, l'aggiunta della legge delle lettere, l'efficacia della legge di natura, giacché queste sono le tre rocce su cui poggiano le sentenze del mondo»[16].

Gli antichi eruditi irlandesi antecedenti a san Patrizio non scrivevano libri, non per incapacità, come credeva d'Arbois de Jubainville[17], ma perché non avvertivano l'esigenza di scriverne.

Possiamo star certi che i druidi della Gallia non la pensavano diversamente; per concludere, è assurdo rimproverare ai Celti in generale e ai druidi in particolare il fatto di non aver affidato le loro dottrine alla scrittura. È un vero peccato per la filologia, perché non sapremo mai bene il gallico. Ma il triste destino riservato alla mitologia celtica a opera di tante pubblicazioni di autori moderni tempera il rimpianto suscitato dalla constatazione dell'occultamento fattone nell'antichità. Inoltre i metodi d'insegnamento dei druidi dovevano essere simili più a quelli dei *guru* indiani o dei *sufi* islamici che a quelli delle moderne università europee. ***Un simile insegnamento è stato ucciso non dalla mancanza di scrittura, ma dall'irruzione in occidente di una nuova forma della Tradizione, il cristianesimo, che ha fatto del Libro la Rivelazione, la Vita e l'Esempio.*** I *filid* convertiti, successori di san Patrizio, hanno saputo trarne la conclusione opportuna (18).

II. L'immortalità dell'anima, la metempsicosi e la metamorfosi

Tale concezione dei rischi della scrittura si spiega soprattutto mediante un aspetto fondamentale della tradizione druidica, ***la fede nell'immortalità dell'anima***. Gli autori antichi non la spiegano oppure la spiegano a modo loro; tutti, però, ne fanno menzione:

Cesare (*BGall.* VI, 14):

«Il principale loro insegnamento è l'immortalità dell'anima e la sua migrazione, dopo la morte, da un corpo all'altro; essi ritengono che questa dottrina, eliminato il timore della morte, sia il più grande incitamento al valore».

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978^2, p. 227)

Lucano (*BCiv.* I, 454-462):

«Insegnate che le anime non cadono nelle silenti sedi dell'Erebo o nei pallidi regni del sotterraneo Dite, ma che lo spirito passa a reggere altre membra in un altro mondo; la morte, se è vero ciò che insegnate, è il punto medio di una lunga esistenza. Felice illusione dei popoli che vivono sotto l'Orsa, non ossessionati dal più grande dei timori, il timore della morte. Donde il fanatismo degli eroi pronti a gettarsi sul ferro, impavidi davanti alla morte e convinti che è da vile risparmiare una vita che dovrà tornare».

(Traduz. it. di L. GRIFFA, Adelphi, Milano, 1967, pp. 31 e 33)

Pomponio Mela (III, 2):

«Una delle loro dottrine si è diffusa presso il popolo, cioè che le anime sono immortali e che presso i morti esiste una seconda vita, fatto che rende più coraggiosi in guerra».

Diodoro Siculo (V, 28, 6):

«Presso di loro prevale la dottrina pitagorica, secondo la quale le anime umane sono immortali e rivivono per un certo numero di anni in un altro corpo».

Strabone (IV, 4):

«Questi druidi, e altri al pari di loro, professano che le anime sono imperiture e così anche il mondo, ma che, tuttavia, un giorno regneranno soltanto il fuoco e l'acqua».

Tali compendi dottrinali, esposti in forma estremamente condensata, non sfuggono alla tendenza razionalizzante degli autori classici e a torto molti moderni li hanno interpretati *strictu sensu*, nonostante la loro imprecisione. Nel caso dell'immortalità dell'anima, al pari di quello della scrittura, Cesare e tutti quanti gli altri hanno confuso la conseguenza con l'intenzione: i druidi avrebbero insegnato tale dottrina per infondere nei loro compatrioti un grande ardimento guerriero. Ma la guerra era un fatto troppo naturale e troppo usuale nella vita celtica perché i druidi si preoccupassero di problemi psicologici. Piuttosto, si può affermare che gli autori classici, a causa del disprezzo innato da loro nutrito nei confronti dei barbari, non hanno capito nulla della mentalità dei Celti. Alcuni addirittura forniscono la prova dell'errore in cui sono incorsi:

Cesare (*BGall.* VI, 19):

«I funerali sono, per quel che la civiltà dei Galli permette, veramente lussuosi: vien gettato sul rogo tutto ciò che era caro al vivo, anche gli animali; poco tempo fa anche i servi e i clienti cui era particolarmente affezionato venivano bruciati insieme al cadavere, dopo la celebrazione dei riti».

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978[2], p. 229)

Pomponio Mela (III, 2):

«Proprio per questa ragione, inoltre, bruciano o sotterrano con i loro morti tutto quanto serve a vivere. Un tempo rimandavano all'Altro Mondo il regolamento di affari in sospeso e il pagamento di debiti. Alcuni, addirittura, si gettavano nel rogo dei loro parenti come se andassero a vivere assieme a loro».

L'usanza di affidare ai moribondi lettere o messaggi per i defunti viene segnalata in Irlanda ancora alla fine del XIX secolo(19). Ma in un paese in cui l'oralità ha costituito, fino a un'epoca recente, la norma quasi assoluta per le classi popolari, una simile usanza non può non aver rivestito una forte valenza magica. Autonoma dal cristianesimo, essa ha potuto conservarsi perché non lo contraddiceva; ciò collima stranamente con Diodoro Siculo (V, 28), il quale, dopo aver del pari rievocato la dottrina druidica dell'immortalità dell'anima, aggiunge:

> «Anche per questa ragione durante i funerali alcuni gettano nel rogo lettere scritte ai loro defunti, come se costoro dovessero leggerle».

Valerio Massimo (II, 6, 60), comprendendo ancor meno degli altri, assolve i Celti nel nome di Pitagora:

> «Terminata la descrizione di quelle mura (di Marsiglia), c'è modo di menzionare un'antica usanza gallica: si narra che si prestino reciprocamente somme da restituire quando saranno agli inferi, persuasi come sono che l'anima dell'uomo è immortale. Li potresti considerare sciocchi, se non che essi, che secondo l'uso nazionale indossano delle brache, hanno le stesse credenze di Pitagora, che vestì il mantelletto greco».
>
> (Cfr., in parte, la traduz. it. di R. FARANDA, Utet, Torino, 1971, p. 171)

1. La metempsicosi

È stato detto che l'immortalità dell'anima era una banalità. Evidentemente essa lo è nella misura in cui tutte le religioni note e rivelate operano l'inevitabile distinzione tra i vari elementi che formano un essere umano. Tuttavia è molto più deplorevole che gli autori antichi e, soprattutto, così tanti moderni abbiano confuso in un solo, identico e vago concetto, inficiato da primitivismo, l'immortalità dell'anima e ciò che essi hanno chiamato la metempsicosi, facendo ulteriore confusione, con questo termine, tra la trasmigrazione, la metamorfosi e la reincarnazione. Dobbiamo intendere il termine 'metempsicosi' nel suo senso stretto: ***passaggio di elementi psichici da un corpo a un altro***. Quindi si è costretti a constatare di primo acchito che la metempsicosi non esiste nel mondo celtico.

Cominceremo a eliminare dalla discussione il *Kat Godeu* gallese o *Combattimento degli Arbusti* che, a prima vista, dà una parvenza di realtà alle tesi reincarnazioniste:

«Ho rivestito numerose forme
prima di essere libero.
Sono stato una spada stretta e variegata.
Credo nell'apparenza.
Sono stato stilla nell'aria.
Sono stato la stella più splendente.
Sono stato parola tra le lettere.
Sono stato originariamente un libro.
Sono stato una lampada vivida
per un anno e mezzo.
Sono stato un ponte gettato
su sessanta estuarî.
Sono stato strada, sono stato aquila,
sono stato *coracle* nel mare.
Sono stato l'effervescenza della birra.
Sono stato goccia nell'acquazzone.
Sono stato spada nella mano.
Sono stato corda dell'arpa
degli incantesimi, nove anni.
Nell'acqua sono stato la schiuma;
sono stato ferro di cavallo nel fuoco.
Sono stato legno nei cespugli [...]»(20).

Si confronti direttamente tale testo con un canto attribuito al *file* Amorgen nel *Libro delle Conquiste dell'Irlanda*:

«Io sono vento sul mare,
io sono onda sull'oceano,
io sono il fragore del mare,
io sono il toro dalle sette battaglie,
io sono l'avvoltoio sulla roccia,
io sono la goccia di rugiada.
Io sono il fiore più bello,
io sono il cinghiale ardimentoso,
io sono il salmone nel mare,
io sono il lago nella pianura,
io sono la collina in un uomo,
io sono una parola nell'arte,
io sono la punta di un'arma (snudata per combattere)»(21).

Taliesin, presunto autore del *Kat Godeu*, e il leggendario *file* Amorgen non esprimono nei loro versi la teoria della trasmigrazione dell'anima in una serie di corpi e nemmeno alludono a una reincarnazione in oggetti o nella materia bruta, ma si rifanno a una forma celtica della no-

zione metafisica degli stati molteplici dell'essere. D'altronde è lecito dubitare che una simile nozione fosse ancora comprensibile nel Medio Evo cristianizzato. Si vide in essa soprattutto un tema letterario che consentiva belle e agevoli variazioni.

Uno dei rarissimi esempi di metempsicosi conservatici dall'Irlanda è stato molto spesso interpretato, purtroppo, come prova di reincarnazione:

> «Tutta la stirpe di Partholon morì di malattia tranne un unico uomo, Tuan, figlio di Sdarn, figlio di Sera, figlio del fratello del padre di Partholon. Dio lo creò dandogli molti aspetti ed egli sopravvisse dall'epoca di Partholon fino all'epoca di Colum Cille. Egli rivelò la conoscenza e la storia, le conquiste dell'Irlanda e gli eventi accaduti dalla conquista di Cessair fino ad allora. Proprio con questo intendimento Dio lo tenne in vita fino all'epoca dei santi, finché egli finalmente si chiamò Tuan, figlio di Cairell, figlio di Muiredach Muinderg. Ecco quali forme egli assunse: trecento anni con l'aspetto di un uomo, trecento anni con l'aspetto di un bue selvatico nei deserti, duecento anni con l'aspetto di un maiale selvatico, trecento anni con l'aspetto di un uccello, cento anni con l'aspetto di un salmone. Un pescatore lo catturò con la propria rete e lo portò alla regina, moglie di Muiredach Muinderg. Ella lo mangiò e, finalmente, Tuan fu concepito da lei. Gli eruditi narrano che era Fintan Fineolach»[(22)].

Quindi Tuan, sotto forme diverse, è vissuto mille e duecento anni: non ci convince il fatto che quelli mille e duecento anni corrispondano esattamente al periodo intercorso tra il Diluvio e l'apostolato di san Columba. Ma tale passo non interessa per le sue fantasie o per la sua scarsa attenzione alla cronologia: la metempsicosi irlandese dimostra che il passaggio degli elementi psichici da una forma all'altra avviene obbligatoriamente sotto sembianze non umane. Importa, altresì, sottolineare che la metempsicosi celtica non è generale, alla stregua di quella in voga presso molte religioni indiane. Secondo queste ultime tutti gli esseri animati, senza eccezioni, sono soggetti alla metempsicosi, mentre la leggenda irlandese la riserva soltanto ad alcuni esseri mitici, obbligando a cambiare forma e destino soltanto rarissimi personaggi predestinati, prescelti per una missione. Costoro sono gli epigoni dell'uomo primordiale e tramandano i molteplici aspetti della scienza, della conoscenza e della verità[(23)].

2. *La metamorfosi*

Un altro racconto ha come protagonisti i due porcari regali del nord e del sud dell'Irlanda: costoro, in seguito a una lite e agli incantesimi

magici che si sono lanciati reciprocamente, hanno trascurato i loro armenti:

«Bodb (il re dell'Irlanda Meridionale) gli tolse i suoi maiali. Anche all'uomo del nord furono tolti i suoi maiali. Per due anni interi vissero sotto forma di corvi: il primo anno a nord nel Connaught sulla fortezza di Cruachan, il secondo anno a sud nel Munster al *sid* di Femen: un giorno gli abitanti del Munster si incontrarono a una riunione e dissero: "Gli uccelli fanno non poco rumore qui davanti. È passato un anno intero da quando hanno preso a combattere fino a oggi". Stavano ancora dicendo queste parole quando videro l'intendente di Ochall venire verso di loro sulla collina, e costui si chiamava Fuidell mac Fiadmire. Gli dettero il benvenuto. "Invero gli uccelli fanno un gran rumore qui davanti", egli disse. "Mi sembra che siano gli stessi uccelli che stavano da noi l'anno scorso e che per un anno si sono comportati allo stesso modo". Allora videro qualcosa: i due corvi avevano l'aspetto di due uomini. Dopo di che, riconobbero i due porcari che stavano arrivando. Tutti quanti dettero loro il benvenuto. "Invero non conviene darci il benvenuto", disse il porcaro di Bodb, "ci saranno molti bei cadaveri e grandi lamenti a causa del combattimento avvenuto tra noi". "Che cosa vi è capitato?", disse Bodb. "Non è difficile: non ci è capitato nulla di buono", disse quello. "Da quando vi abbiamo lasciato, siamo restati fino a oggi per due anni interi sotto forma di corvi. Voi stessi avete visto quello che abbiamo fatto sotto i vostri occhi, cioè un anno trascorso al *sid* di Cruachan così e un altro anno trascorso al *sid* di Femen così, talché gli uomini del sud e del nord ci hanno visto duellare. Questa volta andiamo sotto forma di animali acquatici e staremo nei mari e nelle acque fino al termine dei prossimi due anni". Allora li lasciarono sulla collina, ognuno dei due se ne andò per conto suo. Il primo andò nello Shannon, il secondo andò nel fiume Suir. Per due anni interi rimasero nei mari e nelle acque. Per un anno intero furono visti nel fiume Suir intenti a mordersi reciprocamente; per un altro anno intero furono visti nello Shannon intenti a sferrarsi colpi reciprocamente»[24].

In seguito i porcari si trasformano, successivamente, in campioni, in demoni, in vermi (acquatici) e in tori[25]. Ma è evidente che non si tratta di un caso di metempsicosi: tra due «sembianze» i porcari riacquistano provvisoriamente la forma umana, mentre i loro stati animali o umani sono di breve durata. Sono cioè metamorfosi, che sopravvengono inaspettate per punire il disaccordo sorto tra i due.

E, ancora, sono metamorfosi quelle che intervengono nella storia gallese di Taliesin, allorché la maga Ceridwenn insegue il nano Gwion Bach, il quale ha indebitamente acquisito il sapere da alcune gocce del decotto preparato dalla maga nel suo calderone:

«Ella corse a inseguirlo. Quando lo vide, egli prese la forma di una lepre e si mise a correre. Ma ella prese la forma di un levriero e lo inseguì e lo sospinse verso un fiume. Egli assunse la forma di un pesce ed ella quella di una lontra. Ella lo cercò sott'acqua. Egli dovette prendere la forma di un uccello nel cielo ed ella, trasformatasi in uno sparviero, lo inseguì. Ella non lo lasciò tranquillo in cielo. Quando fu sul punto di raggiungerlo, egli, in preda a un'angoscia mortale, scorse un cumulo di grano mietuto in un'aia. Calò nel frumento e prese la forma di un chicco. Essa prese la forma di una gallina nera con la cresta e si ficcò nel frumento. Raspò con le zampe, lo riconobbe e l'inghiottì, come narra la storia. Ne restò gravida per nove mesi e, partoritolo, non ebbe il coraggio di ucciderlo, tanto era bello. Ma lo mise in un sacco di cuoio e, come voleva suo marito, lo buttò in mare il ventinove di aprile» [(26)].

Ancora e sempre metamorfosi temporanee, con valore punitivo, infiorano un episodio del *Mabinogi* di Math: rei di aver violato la fanciulla che teneva in grembo i piedi del re Math, i due nipoti di quest'ultimo, Gilwaethwy e Gwydyon, vengono di volta in volta trasformati in una serie di animali maschi e femmine:

«Allora egli prese la bacchetta magica e trasformò all'istante Gilwaethwy in una grande cerva; subito dopo impedì all'altro la fuga e, colpendolo con la sua bacchetta, lo trasformò in un cervo. "Poiché adesso siete legati, farò in modo che procediate assieme. Formerete una coppia e avrete l'istinto degli animali di cui rivestite la forma. Nella stagione adatta avrete un cucciolo. Tra un anno a partire da oggi verrete da me"» [(27)].

Trascorso un anno, essi ritornano con un cerbiatto al quale Math dà, con un colpo di bacchetta, forma umana. Poi egli li trasforma, ogni volta per un anno, in un cinghiale e in una cinghialessa, in un lupo e in una lupa. Dopo di che, ritiene che la punizione sia sufficiente e restituisce definitivamente ai due la loro forma umana.

Math è un re-mago. Non è un druida nel senso che intendiamo noi. D'altronde nei racconti gallesi non esiste più nessun druida di quel genere. Ma è palese che la pratica delle metamorfosi — antica tecnica rituale e magica — è sopravvissuta nei racconti. Per questa ragione esse sono così frequenti nelle leggende, contrariamente alla metempsicosi che è rarissima. Donde si ricava, indirettamente, una spiegazione per le famose sacerdotesse di Sein, leggendarie e non storiche, le quali, all'epoca gallica (se bisogna credere a Pomponio Mela III, 6, 48), pretendevano di assumere a loro piacimento la forma di qualsiasi animale:

«Sena, nel mare britannico, di fronte al litorale, presso gli Osismii, è degna di nota per l'oracolo della divinità gallica le cui sacerdotesse, si dice, sono nove vergini perpetue. Esse sono chiamate Gallisenae: pretendono di calmare, con i loro canti e con i loro singolari artifici, i mari in tempesta e i venti e di trasformarsi in qualsivoglia animale. Sanno guarire quello che altri non riescono a guarire e sanno predire il futuro».

Sarebbe vano voler confermare l'autenticità dei fatti così riferiti. Le sacerdotesse esistono soltanto in un mito trasformato in storia. Lo prova chiaramente un passo della *Vita Merlini* di Goffredo di Monmouth il quale, trascrivendo antiche tradizioni britanniche, descrive l'isola felice in cui viene trasportato Artù dopo la disastrosa battaglia di Camlann. La descrizione anticipa, altresì, le delizie dell'Altro Mondo:

«L'Isola delle Mele, detta felice, deriva il suo nome da ciò che essa produce spontaneamente. Gli abitanti non devono tracciare solchi. Non esiste nessuna coltura tranne quella di cui la natura si occupa da sola. Essa produce spontaneamente copiose messi, uva e mele nelle sue foreste ricolme di frutti. Ivi la terra genera tutto da sola, in sovrabbondanza, anziché erba. Laggiù si vive per cento anni e oltre. Nove sorelle, in base a una piacevole legge, accordano diritti a coloro che giungono presso di loro provenendo dalle nostre plaghe. La prima di esse è diventata la più sapiente nell'arte di guarire e supera le sue sorelle in avvenenza, essendo notevolmente bella. Si chiama Morgana e insegna qual è l'utilità di tutte le piante per guarire i corpi ammalati. È molto abile nell'arte di cambiare viso e, come Dedalo, di volare attraverso l'aria con piume novelle. Se vuole, è di Bristus, di Carnotus o di Papia; se vuole, scivola nell'aria sui nostri lidi. Si dice che abbia insegnato l'astrologia alle sue sorelle: Moronoe, Mazoe, Gliten, Glitonea, Gliton, Tyronoe, Thiten, Thiton abilissima a suonare la cetra. Proprio laggiù noi conducemmo Artù gravemente ferito dopo la battaglia di Camlann, guidati da Barinthius cui erano note le acque e le stelle del cielo. Condotti da quel battello, arrivammo colà con il re e Morgana ci ricevette con gli onori del caso. Ella lo fece portare nella propria camera su un letto d'oro e, con la sua mano incantevole, scoprì la ferita. La esaminò a lungo e infine disse che avrebbe potuto ridargli la salute, purché egli fosse rimasto con lei abbastanza a lungo e avesse davvero voluto ingerire i suoi farmaci. Quindi noi, tutti felici, le affidammo il re e facemmo vela per ritornare con venti favorevoli» [28].

Evidentemente Morgana è una donna dell'Altro Mondo e la sua magia non è accessibile a un comune mortale. In seguito, questa medesima magia sarebbe dilagata nelle fiabe, di cui le metamorfosi sono restate l'aspetto più spettacolare, a parte il fatto che esse fanno ormai parte di te-

mi o di narrazioni svuotati della loro sostanza religiosa. A maggior ragione è impossibile vedere in esse la benché minima traccia di metempsicosi, di trasmigrazione o di reincarnazione. Ritroveremo così un'eco assai precisa della storia gallese di Ceridwenn e di Gwion Bach nel racconto bretone di Koadalan, raccolto da Luzel nel 1869 a Plouaret nel paese di Tréguier. Il novellatore bretone ha aggiunto degli abbellimenti, ma ha salvato l'essenziale: Koadalan, trasformato in cavallo, è stato venduto, a caro prezzo, alla fiera di Morlaix, a tre diavoli travestiti da mercanti. Ma una volta concluso l'affare, quando i compratori pensavano di allontanarsi con la loro vittima,

> «il cavallo balzò subito nell'acqua, ed eccolo trasformato in anguilla. I tre mercanti balzano nell'acqua per inseguirlo e diventano tre grandi pesci per acchiappare l'anguilla. Ma essa diventa allora una colomba, che vola via altissima, oltre le case della città. Allora i tre grandi pesci diventano tre sparvieri che volano a inseguirla».

Passando sopra un castello, la colomba stremata si lascia cadere in una tinozza e si trasforma in un anello d'oro: questo viene raccattato da una serva. Allora i diavoli si trasformano in tre musicanti che, come ricompensa della loro arte, chiedono l'anello. Si cerca la serva. Ma Koadalan, ripreso per alcuni istanti l'aspetto umano, aveva avuto il tempo di spiegarle quello che ella doveva dire. Quindi, ella esige che si accenda un gran fuoco di legna in mezzo alla corte del castello:

> «Viene appiccato il fuoco alla catasta di legna, in mezzo a essa la serva getta l'anello d'oro e dice ai musicanti: "Andatelo a cercare". Ma allora l'anello d'oro si trasforma in un chicco carbonizzato dentro un grande cumulo di frumento che stava nel granaio del castello e gli altri tre in tre galli che si mettono a cercare il chicco carbonizzato nel cumulo di frumento. Ma il chicco carbonizzato diventa una volpe che assale i tre galli» (29).

Quindi le metamorfosi sono accidenti che interrompono il normale corso dell'esistenza umana senza modificarne il significato. Un altro tipo di metamorfosi è una variante dell'illusione creatrice: per esempio, ciò avviene ancora nel *Mabinogi* di Math, quando il re Math e il mago Gwydyon collaborano per procurare una sposa al giovane Llew. Nei fatti, costui era condannato da una maledizione di sua madre Arianrhod a non avere una sposa di stirpe umana:

«Allora essi presero i fiori della quercia, i fiori della ginestra, i fiori della regina dei prati e con i loro incantesimi ne fecero la più bella, la più perfetta fanciulla mai vista da un uomo. La battezzarono con il battesimo che si usava allora e la chiamarono Blodeuwedd ("parvenza fiorita")»[30].

Più tardi, divenuta adultera e traditrice, complice dell'assassino di suo marito, Blodeuwedd è definitivamente trasformata da Gwydyon in gufo. Quindi ella diventa, da fiore che era, uccello, non essendo riuscita a restare donna e non ridiventando fiore. Ma è un'eccezione. Segnaliamo altresì, nel seguito del *Mabinogi*, la temporanea metamorfosi di Llew in aquila, allorché il suo rivale Gronw Pebyr, amante della donna infedele, lo colpisce con la sua lancia. Egli riacquista forma umana quando Gwydyon lo scopre alfine, dopo laboriose ricerche, in condizioni miserevoli.

Ricapitolando, queste metamorfosi non hanno nulla a che vedere con la dottrina dell'immortalità dell'anima. Costituiscono soltanto una traccia dell'esistenza di tecniche magiche di livello elevatissimo e sono, se vogliamo, una prova dell'instabilità morfologica dei personaggi mitici e divini. Nulla in esse ricorda la metempsicosi e non v'è nemmeno una qualsiasi parvenza di sciamanismo, di totemismo o di naturismo. Quando esiste, lo zoomorfismo è supporto o espressione di un simbolo.

Alcuni grandi personaggi dei cicli mitologico ed epico hanno una duplice origine, umana e divina: essa implica, questa volta, non una metamorfosi, ma un cambiamento di stato venato di una certa inquietudine, almeno nel trascrittore del racconto. Il caso più tipico è quello di Cuchulainn, che letteralmente è «il bambino dei tre anni». Egli nasce una prima volta nell'Altro Mondo, dove si erano smarriti gli Ulati:

«Non appena installati nella casa, essi videro improvvisamente una porta davanti a loro. Venuto il momento di rifocillarsi, gli Ulati furono allegri, ebbri e il loro soggiorno fu piacevole. L'uomo disse agli Ulati che in cucina sua moglie aveva le doglie. Deichtine andò da lei. Ella mise al mondo un figlio. Nei pressi della casa c'era una giumenta ed essa partorì due puledri. Gli Ulati presero il bambino e l'uomo gli regalò i due puledri come giocattoli. Deichtine allevò il bambino. Fattosi giorno, videro qualcosa a oriente della regione: erano senza casa, senza uccelli, c'erano soltanto i cavalli e il bambino con i puledri. Poi ritornarono a Emain. Allevarono il bimbo finché questi non giunse alla prima infanzia. Poi egli si ammalò e morì. Si cantò per lui il lamento funebre. Deichtine fu profondamente addolorata per la morte del suo figlio adottivo».

Cuchulainn nasce una seconda volta dal dio Lug, di cui egli è una sorta di avatara terrestre ed eroica. La madre è sempre Deichtine e la fecondazione avviene per via orale.

«Tornata dal lamento funebre, ella chiese da bere. Chiese che le fosse servita una bevanda in un vaso di bronzo. Così fu fatto e, mentre ella accostava alle labbra la bevanda, in qualche modo un minuscolo animaletto balzò nel liquido che le fluiva in bocca. Quando ella scostò la coppa dalle labbra, non c'era più nulla. Infine esso spiccò un balzo, trasportato dal suo slancio. Quella notte ella dormì e vide qualcosa: un uomo che veniva da lei. Egli si rivolse a lei e le disse che ella era incinta di lui. Era stato lui ad attirarla a sé nella casa. Avevano dormito in casa sua. Egli era il figlio che avevano allevato; sarebbe penetrato nel ventre di lei e si sarebbe chiamato Setanta. Egli era anche Lug, figlio di Eithne, e i puledri furono allevati per il bambino».

Cuchulainn nasce una terza volta per davvero e a sua madre, sorella del re Conchobar, viene dato un marito adeguato, per dissipare lo scabroso dubbio dell'incesto:

«La fanciulla rimase incinta. Era un problema grave per gli Ulati: era risaputo che ella non era sottoposta all'autorità maritale. Si reputò e si temette che il responsabile fosse Conchobar ubriaco, perché sua sorella aveva dormito con lui. Quindi Conchobar diede sua sorella in moglie a Fergus, figlio di Roech. Ella si vergognava moltissimo di unirsi a un uomo in una camera, essendo incinta. Appressandosi al letto, ella rigettò nuovamente quello che portava in seno e ritornò vergine. Allora si unì a suo marito. Presto rimase di nuovo incinta. Mise al mondo un figlio che fu chiamato Setanta»[31].

L'influsso cristiano e l'orrore dell'incesto hanno modificato il tema della nascita divina, frutto degli amori del re e di sua sorella. Ma tale era l'idea che i druidi avevano di un semidio dell'epopea. Essa non esula dal quadro usuale delle nascite divine, che fanno di alcuni eroi predestinati le avatara degli dèi dell'Altro Mondo: l'unione di un dio e di una mortale, anche se maritata, rientra nell'ordine delle cose possibili e il vero padre di Cuchulainn altri non è che il dio Lug. Si potrebbe anche instaurare un confronto con il tema britannico della nascita di Merlino, figlio di un incubo e di una mortale. Ma tutto ciò non ha nulla a che vedere con la metempsicosi e nemmeno con una qualsiasi trasmigrazione o reincarnazione.

Citeremo un ultimo esempio di cambiamento di stato: quello di Étain,

sposa di Midir, fratello del Dagda, secondo la versione I del ciclo di Étain. Midir ha ricevuto la bella Étain come risarcimento di un grave danno fisico inflittogli quando partecipò alle avventure adulterine del Dagda e della Boand (egli raccoglie e alleva il figlio nato da questi amori divini, il Mac Oc). Ma Midir ha già una sposa legittima, Fuamnach, che accoglie malissimo l'intrusa:

«Ella diede il benvenuto a suo marito, cioè Midir, e parlò molto di [...?...]. "Vieni, Midir", disse Fuamnach, "ti mostro la tua casa e le tue distese di terra, affinché la figlia del re veda le tue ricchezze". Midir fece assieme a Fuamnach il giro completo del suo dominio ed ella glielo mostrò, a lui e a Étain. Poi egli condusse di nuovo Étain al cospetto di Fuamnach. Fuamnach li condusse, precedendoli, nella camera in cui ella dormiva e disse a Étain: "Sei entrata nel letto di una donna nobile". Quando Étain sedette sul seggio che stava in mezzo alla casa, Fuamnach la colpì con una bacchetta di nocciolo scarlatto e la trasformò in una pozza d'acqua in mezzo alla casa. Fuamnach ritornò dal suo tutore, Bresal, e Midir lasciò la casa all'acqua in cui Étain era stata trasformata. Dopo di che, Midir rimase senza moglie.
Il calore del fuoco e dell'aria, il ribollire del terreno fecero effetto sull'acqua, tanto che la pozza in mezzo alla casa fu trasformata in un verme. E questo verme diventò, in seguito, una mosca scarlatta. Essa era grande quanto una testa umana ed era la più bella del mondo. Il suono della sua voce, il ronzio delle sue ali erano più dolci delle cornamuse, delle arpe e dei corni. I suoi occhi brillavano come gemme nell'oscurità. Il suo odore e il suo profumo facevano passare sete e fame a chiunque intorno al quale essa volasse. Le goccioline lanciate dalle sue ali guarivano da ogni male, da ogni malattia, da qualsiasi peste la persona intorno a cui essa volava. Essa accompagnava Midir e gli volava attorno attraverso tutte le sue terre, dovunque egli andasse. Interi eserciti riuniti a consiglio o in assemblea di accampamento si sarebbero saziati semplicemente stando ad ascoltarla e a contemplarla. Midir sapeva che essa era Étain, così trasformata. Non si ammogliò finché quella mosca si occupava di lui ed egli era sazio di guardarla. Si addormentava al suo ronzio ed essa lo svegliava quando gli si avvicinava una persona sgradita».

Poi Fuamnach ritorna alla carica:

«Fuamnach udì parlare dell'amore e della stima di cui essa godeva presso il Mac Oc. Fuamnach disse a Midir: "Fa' chiamare il tuo figlio adottivo, affinché io faccia pace tra voi due, e io andrò alla ricerca di Étain". Un messaggero andò dal Mac Oc da parte di Midir ed egli andò a parlargli. Fuamnach si spinse, facendo una deviazione, fino a Brug e mandò su Étain il medesimo soffio, che la scacciò dalla stanza e la fece volare, esattamente

come era successo prima, attraverso l'Irlanda. Il vento soffiando le sospinse, misera e fragile, finché essa non si posò sul tetto di una casa in cui stavano gli Ulati, intenti a bere. Ella cadde nella coppa d'oro tenuta in mano dalla moglie di Etair, il campione di Inber Cichmaire, della provincia di Conchobar. Ella la inghiottì assieme al liquido contenuto nella coppa. In seguito, ella venne concepita nel seno di questa donna e fu sua figlia. Venne chiamata Étain, figlia di Etar. Intercorsero mille e dodici anni tra il primo concepimento di Étain, nel ventre di Ailill, e l'ultimo concepimento, nel ventre di Etar»[32].

Étain è, successivamente, donna dell'Altro Mondo, acqua, verme, mosca o farfalla (il termine irlandese, *cuil*, indica l'una e l'altra, significando «insetto» in generale), poi ritorna verme allo stato infinitesimale e, infine, donna, ma questa volta nel mondo umano. Quindi cambia stato, ma non personalità, e conserva il suo nome. Midir potrà venire a riprenderla, ulteriormente, all'uomo che l'ha sposata, il re Eochaid. In tale circostanza Eochaid perderà nel contempo moglie e sovranità, perché Étain è la personificazione e l'allegoria dell'Irlanda[33].

Non v'è ragione di dubitare — anzi, dobbiamo affermare — che l'unica dottrina druidica tradizionale comunemente diffusa sia stata quella secondo cui l'anima è immortale e la vita si prolunga indefinitamente nell'altro mondo. I testi insulari mostrano che immortalità dell'anima e metempsicosi hanno avuto due campi di applicazione distinti: l'immortalità era il destino normale, generico dell'anima umana, mentre la metempsicosi era il destino spettante a uno o due individui eccezionali, mitici o investiti di una «missione».

Bisognerebbe ancora distinguere — e raffrontare — quelle ben note metamorfosi di esseri divini e umani in uccelli, conseguenze del passaggio dall'Altro Mondo a questo mondo e viceversa. Tuttavia precisiamo che, se un druida si trasforma in mucca o se le mitiche profetesse di Sein si concedono il privilegio di assumere la forma di qualsivoglia animale, ciò non avviene per gioco, ma perché le loro funzioni li innalzano al di sopra delle condizioni e dei limiti dei normali esseri umani. Gli autori classici, poco edotti di tali raffinate sottigliezze, sono stati immancabilmente tratti in inganno al riguardo:

«Tra questo racconto (le due vite di Étain) e la metempsicosi pitagorica non v'è alcun rapporto. Ma è possibile che la leggenda di Mider e di Étain sia stata introdotta (o narrata) in Gallia dai druidi e che essa sia una delle cause dell'errore in cui incorsero gli eruditi greci, i quali hanno attribuito ai druidi la fede pitagorica nella metempsicosi»[34].

I racconti del ciclo di Étain sono tipici dell'Irlanda e i druidi gallici, se pure hanno conosciuto e narrato racconti analoghi — cosa possibile, se non probabile —, non hanno certo avuto bisogno di importarli. Ma è giusta la seconda osservazione: i casi di metempsicosi irlandese rispecchiano il mito locale, non un discutibile influsso pitagorico. Se, come alcuni autori affermano o suggeriscono, bisognasse estendere il beneficio della metempsicosi ai comuni mortali, dovremmo affrontare un pelago di contraddizioni. Uno o due casi isolati si oppongono alla maggior parte dei fatti.

III. L'Altro Mondo e il «Sid»

Ben diversa, per forma ed estensione e, quindi, anche per importanza, è la concezione irlandese di un Aldilà o, piuttosto, di un Altro Mondo in cui i defunti conducono una esistenza paradisiaca, *Tir na mBeo* «Terra dei Viventi», *Tir na mBan* «Terra delle Donne», *Mag Mor* «Grande Pianura», *Mag Meld* «Pianura del Piacere»[35], più spesso *Tir na nOg* «Terra dei Giovani», tale 'paradiso' celtico è situato in un punto remoto a occidente dell'Irlanda, oltre il tramonto, laddove vanno i morti. Talora è chiamato anche, traducendo l'espressione biblica, «Terra di Promessa», *Tir Tairngiri*, dove cresce l'Albero della Vita. Ivi i defunti trovano una sorte invidiabile rispetto a quella dei viventi di questo mondo[36]. Là tutto è bello, giovane, affascinante e puro. Questo Altro Mondo ha in irlandese un nome specifico, il cui uso, frequente, risparmia molte perifrasi: è il *sid* (forma moderna *sidh*), plurale *side*, parola che etimologicamente significa «pace»[37].

Talora gli Irlandesi hanno localizzato l'Altro Mondo sulle colline e sotto i laghi: in tutti i testi mitologici il *Brug na Boinne* o «Dimora del fiume Boyne», detto anche tumulo di Newgrange, è la residenza del Dagda. È evidente che gli dèi, i quali, per definizione, sfuggono al tempo e allo spazio, non sono localizzabili se non in virtù di una convenzione, dal momento che bisogna ridurli in termini accessibili alla comprensione umana. Tale concetto fu certo materia basilare dell'attività intellettuale dei druidi. Stando così le cose, le uniche localizzazioni possibili sono quelle suggerite dagli *omphaloi*, intesi come punti di contatto tra questo mondo e l'altro[38].

Notiamo subito che tale paradiso celtico — cristianizzato ma non

cristiano — è, curiosamente, simile a quello islamico. Di esso abbiamo numerose descrizioni, tutte simili. Citeremo qui, malgrado sia relativamente estesa, quella cantata dalla messaggera del *sid* all'inizio del racconto della *Navigazione di Bran*:

«C'è un'isola lontana;
tutt'intorno risplendono i cavalli del mare;
candida corsa lungo l'onda schiumante
sostenuta da quattro basi.

Fulgore del sole, corteo di vittorie,
pianura in cui giocano gli eserciti;
i vascelli gareggiano con i carri
nella pianura meridionale del Bell'Argento.

Basi di candido bronzo sotto di essa:
brilla attraverso mondi deliziosi,
amabile terra attraverso i mondi di vita,
su cui piove abbondanza di fiori.

C'è l'albero in fiore
su cui gli uccelli cantano le ore,
e con armonia abituale
cantano tutti insieme ogni ora.

Colori di ogni tinta risplendono
attraverso le pianure dalle voci seducenti;
la gioia è di casa, circonda la musica
nella Pianura Meridionale del Nembo d'Argento.

Laggiù sono ignoti tristezza e tradimento,
nel famoso paese del piacere.
Non esiste parola rude o grossolana,
null'altro che piacevole musica colpisce l'udito.

Senza dolore, senza lutto, senza morte
senza malattia, senza debolezza,
da ciò si riconosce Emain.
Non trovi una pari meraviglia.

Bellezza della terra più meravigliosa
leggiadre sono le sue parvenze;
visione di estrema bellezza;
non si può trovare nebbia altrettanto vaga.

Se si contempla la pianura di bontà
su cui piovono draconiti e gemme di vetro,
dove il mare scaglia ondate verso la terra,
trecce cristalline della sua chioma.

Tesori e ricchezze di ogni colore
sono nella Terra, bellezza ricolma di freschezza;
vi si ode una musica soave
sorseggiando vino squisito.

Carri d'oro nella Pianura del Mare,
vengono con la marea verso il sole;
carri d'argento nella Pianura dei Giochi
e carri di bronzo perfetti.

Cavalli d'oro giallo sulla riva,
altri cavalli di colore purpureo;
altri cavalli sul dorso del mare,
del colore del cielo vividamente turchino.

Arriverà al sorgere del sole
un uomo fulgido che illuminerà le pianure.
Percorre la candida pianura percossa dal mare
scuote il mare finché esso non diventi sangue.

Arriverà una schiera sul mare limpido,
verso la terra arrivano navigando;
remano verso la pietra visibile
donde provengono cento musiche.

Si canta un ritornello alla schiera
attraverso i lunghi secoli: non è miserevole.
Il canto è accresciuto dalla musica di cento cori.
Non si attende né riflusso né morte.

Emain dalle molte parvenze davanti al mare,
che sia vicina, che sia lontana;
ci sono molte migliaia di donne variopinte
circondate dal mare limpido.

Udito il suono della musica,
la soave canzone degli uccelli nell'immensa calma,
un coro di donne scende dalla collina
verso la pianura dei giochi.

La felicità procede assieme alla salute
nel paese dove alte risuonano le risa,
nell'immensa serenità, in ogni tempo;
la ricchezza incede assieme all'abbondanza.

È un sol giorno radioso in eterno
che inargenta le terre,
candidissima roccia sul fulgore del mare,
su cui si diffonde il tepore del sole.

«Corsa della schiera nella Pianura dei Giochi,
gioco bello, non fiacco,
nel meraviglioso paese, fra tanta bellezza,
non s'attende né riflusso né morte.

Si ode la musica di notte
e si arriva nell'isola variopinta,
magico paese, splendore su un bel diadema
su cui brillano candide nubi.

Tre cinquantine di isole lontane sono
nell'oceano a occidente.
Due volte più grande dell'Irlanda,
o tre volte, è ciascuna di esse.

Giochi amabili e piacevoli,
godono davanti al vino inturgidito,
uomo e donna avvenente dietro il cespuglio,
senza peccato e senza trasgressione.

Sul culmine degli alberi galleggia
il vascello, tra le cime;
alberi carichi di frutti succulenti
sotto la prua della tua navicella.

Alberi con fiori e frutti,
sui quali aleggia la schietta fragranza del vino,
alberi senza decadenza e senza difetto
sui quali stanno foglie color dell'oro.

Dall'inizio del tempo noi siamo
senza vecchiaia, senza il taglio inflitto dal cimitero;
non attendiamo l'età senza forza;
la trasgressione non ci tocca»[(39)].

Per questo si andava così volentieri nell'Altro Mondo. Per i Celti la morte non rappresentava la liberazione da una vita di patimenti e nemmeno la punizione di una moltitudine di misfatti. Essa era, per riprendere l'espressione di Lucano, il punto intermedio di una lunga vita. Il tema più raffinato, uno tra i più avvincenti — nonché tra i più misteriosi — della letteratura mitologica insulare è quello delle dee, o, più semplicemente, delle donne, inviate o venute a cercare e a trascinare nella loro eterna felicità i mortali da loro amati.

Inoltre — e ciò non sempre viene detto — il tema è tragico, perché la donna dell'Altro Mondo, vero e proprio angelo della morte, ogni volta conduce il vivente in un paese da cui, normalmente, non si fa più ri-

torno. E gli incantesimi dei druidi nulla possono contro l'irresistibile forza del suo appello. In un racconto arcaico, che colpisce per la concisa sobrietà della narrazione, nonché per l'indifferenza a qualsiasi sentimento umano, l'aspetto drammatico dei rapporti tra gli uomini e l'Altro Mondo si configura in tutta la sua ampiezza. Si tratta del racconto delle avventure di Condla il Bello, figlio di Conn dalle cento battaglie: se ne è già citata la conclusione parlando della mela, frutto di saggezza e di scienza (pp. 198), ma vale la pena di riesaminarlo ancora una volta:

«Perché Art si chiama figlio unico? Non è difficile. Un giorno Condle il Rosso, figlio di Conn dalle Cento Battaglie, stava accanto a suo padre sulla collina di Uisnech e vide una donna stranamente vestita venire alla sua volta. Condle disse: "Da dove sei venuta, donna?". "Io sono venuta", disse la donna, "dalle Terre dei Viventi, dove non esistono né morte, né peccato, né trasgressione. Consumiamo eterni festini senza fatica e ci riuniamo senza dispute. La grande pace in cui stiamo ci è valsa il nome di abitanti del *sid*". "Figlio mio", disse Conn a suo figlio, "con chi stai parlando?" Infatti nessuno vedeva la donna, tranne Condle. La donna rispose: "Parla con una donna giovane, bella, di ottima stirpe, una donna che non teme né la morte né il tempo. Io ho amato Condle il Rosso. Io lo invito nella Pianura dei Piaceri, là dove Boadach, l'eterno sovrano, regna su un paese che, da quando egli ne è diventato il re, non conosce né pianto né dolore". "Vieni con me, Condle il Rosso, dalla nuca colorata, rossa come una candela, bionda è la tua chioma sopra il tuo volto di porpora, questo sarà il segno della tua bellezza regale. Se mi segui, il tuo aspetto non sfiorirà, rimarrà giovane e bello fino al giudizio rutilante di visioni".
Allora Conn parlò al suo druida, chiamato Corann, perché avevano sentito tutti quello che la donna diceva, senza vederla: "Ti prego, Corann, dal canto efficace, dall'arte grande. Contro di me è venuta una potenza maggiore della mia, più forte del mio potere, una lotta come non me ne erano capitate da quando mi sono impadronito della regalità. Con una perfida lotta una forma invisibile è venuta a farmi violenza e a strappare mio figlio alla mia autorità regale con incantesimi femminei".
Allora il druida cantò un incantesimo contro la voce della donna, talché nessuno udì più la voce di lei e Condle non vide più la donna a partire da quel momento. Ma quando la donna svanì davanti all'incantesimo del druida, ella lanciò una mela a Condle. Per un mese Condle non prese né cibo né bevanda. Gli sembrava che nulla fosse più degno di essere consumato all'infuori della sua mela. La mela non diminuiva, per quanto egli ne mangiasse, e restava intera. Stando bene, Condle ebbe nostalgia della donna che egli aveva visto. Trascorso un mese, egli stava accanto a suo padre nella pianura di Archomin. Vide la medesima donna, che gli disse: "Proprio su un alto seggio siede Condle, tra la morte imminente e l'attesa di uno spa-

ventoso trapasso. I viventi, quelli che vivono in eterno, ti invitano e ti attendono tra gli uomini di Tethra. Ogni giorno ti guardano nelle assemblee di tuo padre, tra i tuoi amati parenti''.
Udita la voce della donna, Conn disse ai suoi: ''Chiamatemi il druida. Vedo che oggi le si è sciolta la lingua''. Allora la donna disse:
''Conn dalle Cento Battaglie, non amare il druidismo perché è cosa da poco. Un giusto con molti compagni, straordinari e numerosi, raggiungerà la Grande Spiaggia per giudicare. Presto la sua legge ti colpirà. Disperderà gli incantesimi dei druidi davanti al diavolo, il mago nero''.
A Conn parve strano che Condle non desse risposta dal momento in cui era giunta la donna. ''Le parole della donna ti commuovono, Condle?'', disse Conn. Condle disse: ''Per me non è facile, perché amo i miei. Ma mi ha preso nostalgia della donna''. Allora la donna rispose e disse:

''Per questo tu desideri acutamente
allontanarti da loro sulle onde,
perché andremo sulla mia barca di vetro
e raggiungeremo il *sid* di Boadach [40].

C'è un altro paese,
non il più difficile da raggiungere.
Laggiù vedo tramontare il sole fulgido.
Benché sia lontano, lo raggiungeremo prima di notte.

È il paese che colma di gioia
lo spirito di chiunque vi giunga.
Là non vi sono altri
se non donne e fanciulli''.

Quando la donna ebbe finito di parlare, Condle balzò lontano da loro e fu nella barca di vetro, nel *coracle* di puro cristallo. Li videro sempre più lontani, finché lo sguardo poté seguirli. Allora presero il largo. Da quel momento nessuno li ha più visti e non si sa dove siano andati. Dopo di che Conn disse, vedendo suo figlio Art: ''Oggi Art è solo, non ha fratello''. ''Dici il vero'', disse Corann ''e così si chiamerà per sempre, Art, figlio unico'', tanto che quel nome gli rimase» [41].

Il dolore del re, la potenza del druida, il mistero inquietante della donna sconosciuta, nulla prevale contro la seduzione femminile e contro il fascino dell'Altro Mondo. Giovane e bello, il figlio del re, con poche parole di rincrescimento, se ne va per sempre. Ci vuole proprio la scarsa attitudine letteraria dell'Irlanda medioevale per descrivere senza tradire alcuna emozione questa situazione, straziante e grandiosa: prova ne è il fatto che i racconti mitologici o epici non offrono alcuno spunto valido all'analisi allorché questa pretende di trattarli come testi scritti da drammaturghi o da romanzieri, dal passato e dallo stile arcinoti.

Infatti, abitualmente i contemporanei considerano questo tema secondo un'ottica soggettiva. Nella maggior parte dei casi, la donna dell'Altro Mondo è una messaggera, come si vedrà meglio in seguito. Ma ella non è soltanto questo: i fortunati beneficiari del favore divino devono esserne degni e devono astenersi dalla nostalgia, malattia del mondo celtico, medioevale e moderno. Un compagno di quel Bran la cui *Navigazione* è un classico del genere ne fa l'esperienza: e tale esperienza, per lui esiziale, c'insegna quale insormontabile barriera separi il tempo mitico (l'eternità) e il tempo umano, poiché il primo implica l'annullamento del secondo:

> «Sembrò loro di essere là da un anno, ma vi stavano da molti anni. Non sentivano la mancanza di nessun sapore. La nostalgia assalì uno di loro, Nechtan, figlio di Collbran. I suoi chiesero a Bran di ritornare con loro verso l'Irlanda. La donna disse loro che avrebbero rimpianto di essere partiti. Nondimeno partirono, e la donna disse loro che nessuno di loro doveva toccar terra, che dovevano andare a trovare e prendere con loro il compagno lasciato nell'isola della gioia.
> Allora partirono e arrivarono all'assemblea del ruscello di Bran. Domandarono loro chi fosse venuto per mare. Egli disse: "Io sono Bran, figlio di Febal". "Non lo conosciamo", disse l'altro, "la navigazione di Bran è riportata nei nostri antichi annali".
> L'uomo (Nechtan) balzò dalla barca. Non appena toccò la terra d'Irlanda, cadde incenerito come se fosse stato sepolto da molte centinaia di anni. Allora Bran cantò questa strofa:
>
> Il figlio di Collbran ha commesso una grande follia:
> alzare la mano contro il tempo.
> Un fiotto d'acqua chiara è stato gettato
> su Nechtan, sul figlio di Collbran.
>
> In seguito Bran narrò all'assemblea tutte le sue avventure dall'inizio fino a quel momento e scrisse quella strofa in ogam. Poi si congedò da loro e a partire da allora non si sa dove sia andato» [42].

Malgrado il divario cronologico e la degradazione della maggior parte degli aspetti mitologici, scaduti a livello folklorico, resta una nitida traccia di tale concezione dell'Altro Mondo in alcune favole bretoni raccolte da Luzel alla fine del XIX secolo. La più tipica, intitolata *Il Castello Verde*, racconta le disavventure di un ragazzo, partito alla ricerca della sorella, sposata a un bel principe misterioso. Così la favola racconta il ritorno dell'eroe al paese natio:

«Yvon cammina per la strada indicatagli dal cognato, un po' triste di ritornare in quel modo, e nulla lo ostacola durante il viaggio. Soprattutto egli si stupisce di non provare né fame né sete né voglia di dormire. Cammina cammina, senza fermarsi mai, né di giorno né di notte, perché non era nemmeno stanco, arriva infine al suo paese. Va dove si aspetta di ritrovare la casa di suo padre e rimane sbalordito perché vi trova una prateria, con faggi e querce annose. Ma è qui, oppure mi sbaglio di grosso, diceva tra sé.
Entra in una casa, non lontana da lì, e chiede dove abiti Iouenn Dagorn, suo padre — Iouenn Dagorn... Non esiste una persona chiamata così, gli rispondono. Però un vegliardo, seduto accanto al focolare, dice: — Ho udito mio nonno parlare di un Iouenn Dagorn; ma è morto da tantissimo tempo e anche i suoi figli e i figli dei suoi figli sono tutti morti; non esiste più nessun Dagorn in paese.
Il povero Yvon restò di stucco a sentire tutto questo e, non conoscendo più nessuno in paese ed essendo per tutti un estraneo, si disse che lì per lui non c'era più niente da fare e che la cosa migliore era raggiungere i suoi nel luogo in cui essi erano andati. Quindi andò al cimitero e là vide le loro tombe; qualcuna di esse era vecchia già di trecento anni e passa. Allora entrò in chiesa, e pregò con tutto il cuore, poi morì all'istante e certo andò a raggiungere sua sorella al Castello Verde»[43].

Attraverso la disparità di livello, si percepisce l'affinità tra il racconto mitologico irlandese e la favola bretone. I *filid* erano prodighi, ancor più dei novellatori bretoni, di siffatte descrizioni dell'Altro Mondo durante le lunghe veglie invernali trascorse alle corti di re o di principi. Tali descrizioni fanno luce su concezioni originali, i cui elementi essenziali, invariabili, si ritrovano in tutte le fonti:

— ***la messaggera del*** *sid*, ***la quale promette amore ed eterna felicità;***
— ***l'ubicazione del*** *sid* ***in isole remote, fatto che rende indispensabile il passaggio su una imbarcazione;***
— ***la musica meravigliosa che addormenta;***
— ***l'assenza di qualsiasi funzione e di qualsiasi gerarchia umana;***
— ***il consumo di cibi succulenti e inesauribili, di bevande inebrianti, birra, idromele, vino;***
— ***l'abolizione del tempo e dello spazio;***
— ***la scomparsa di qualsiasi difetto e di qualsiasi malattia.***

Se il *Walhalla* germanico è un paradiso di guerrieri, il *sid* irlandese è un'oasi di pace, di delizie e di voluttà. Certo, vi si possono trovare descrizioni di guerre o di battaglie, ma ciò riflette la trasposizione o l'e-

stensione abusiva di abitudini umane. Morti e feriti non se ne hanno a male e continuano la festa in eterno. *Sid* significa «pace», con tutto quanto tale significato implica: assenza di qualsiasi guerra e di qualsiasi contesa, assenza anche di qualsiasi speculazione intellettuale: ***l'Altro Mondo non ha né druidi né guerrieri***. Ci si è chiesto perché tutti i suoi aspetti rispecchino la «terza funzione»(44). La ragione di ciò è perspicua: dal momento che il *sid* è, di principio e di fatto, l'espressione, il compimento di una perfezione, ***tutte le distinzioni tra classi e tra funzioni sono annullate, in quanto esse non sono più necessarie***. Tale annullamento coincide con l'annullamento del tempo e dello spazio, requisito primario dell'immortalità. In tal modo la concezione celtica dell'Altro Mondo spiega e illustra la dottrina druidica dell'immortalità dell'anima. E questa non è più una banalità.

Forse si penserà che tutte tali belle descrizioni sono incomplete o maldestre perché non vengono presentate in termini teologici. Ma l'Irlanda può rendere o tradurre l'infinito soltanto in questo modo. Lo esprime in termini finiti, con un raccorciamento o con un prolungamento del tempo umano, l'unica unità di misura alla portata dell'intelligenza umana. Analogamente, in via accessoria, l'abbandono e l'ebbrezza sono di norma ai festini di *Samain*, perché la festa è un'immagine effimera, temporanea e approssimativa dei piaceri dell'Altro Mondo(45).

1. Gli uccelli del «Sid»

Le donne dell'Altro Mondo sono le messaggere degli dèi. Ma non sempre esse si manifestano di primo acchito sotto forma umana: molto spesso arrivano sotto forma di uccelli (cigni). Proprio durante una giornata di caccia agli uccelli, due belle fanciulle vengono a prendere contatto con Cuchulainn, affinché egli si rechi nell'Altro Mondo dove è atteso da Fand, sposa del dio Manannan. L'eroe sarà punito, per la sua scarsa affabilità, con una grave malattia che lo farà cadere in deliquio:

> «Mentre stavano così, uno stormo di uccelli calò sul lago accanto a loro. In Irlanda non c'era stormo più bello. Soprattutto le donne desideravano quei volatili che stavano, in gran numero, sul lago. Sorsero liti tra le donne per averli. Ethne Aitenchaithrech, moglie di Conchobar, disse: "Voglio portare un uccello di quello stormo laggiù su ognuna delle mie spalle". "Tutte noi lo vogliamo", dissero le donne. "Se saranno presi per qualcuna, saranno presi anzitutto per me", disse Eithne Inguba, moglie di Cuchulainn. "Che

fare?'' dissero le donne. ''Non è difficile'', disse Leborcham, figlia di Oa e di Adarc, ''andrò a chiederlo per voi a Cuchulainn''».

Cuchulainn cattura tutti gli uccelli e ognuna delle donne ha la sua parte, tranne Eithne Inguba, che è assai scontenta. Allora l'eroe le fa una promessa tanto normale, quanto temeraria:

« ''Se arrivano uccelli nella pianura di Murthemne o di Bond, i due più belli spetteranno a te''. Poco tempo dopo, si videro due uccelli sul lago, con una catena d'oro rosso tra loro. Cantavano una musica soave e il sonno cadde sulla schiera dei guerrieri. Cuchulainn si alzò per andare verso di loro. ''Se tu mi dessi ascolto'', disse Ethne, ''non andresti verso di loro perché c'è un potere nascosto dietro a quegli uccelli laggiù. Verranno catturati anche senza il tuo intervento''. ''Allora, è una sfida?'', disse Cuchulainn, ''Prendi una pietra per la fionda, Loeg''. Allora Loeg prese una pietra e la inserì nella fionda. Cuchulainn lancia la pietra contro di loro e manca il bersaglio. ''Guai a me!'', dice. Prende un'altra pietra. La lancia contro di loro, la pietra passa oltre. ''Che sfortuna'', disse, ''da quando ho imbracciato le armi, i miei colpi non hanno mai mancato il bersaglio fino a oggi''. Lanciò contro di loro il suo giavellotto, che subito trapassò l'ala a uno degli uccelli. Questi andarono sott'acqua.
Dopo di che, Cuchulainn se ne andò e appoggiò la schiena a una roccia. Era di pessimo umore. Il sonno s'impadronì di lui ed egli vide due donne venirgli incontro. Una indossava un manto verde che l'avvolgeva tutta, l'altra un manto di porpora ripiegato cinque volte. La donna dal manto verde andò da lui, gli sorrise e gli dette un colpo con uno scudiscio. L'altra donna venne da lui, gli sorrise e lo percosse nello stesso modo. Così esse furono a lungo occupate a colpirlo, a turno, e per poco egli non morì sotto le percosse. Le donne se ne andarono»[46].

Esistono altri uccelli, come quelli, meravigliosi animali variopinti, trovati da Tadhg, figlio di Cian, su un'isola remota nel corso di un lungo periplo:

«(Cian e i suoi compagni) lasciarono quel luogo e, in seguito, trovarono uno splendido bosco, superbamente fragrante di profumi e di odori, dove c'erano grandi bacche scarlatte. Ognuna di esse era grande quanto la testa di un uomo. Begli uccelli splendenti si cibavano di tali bacche. Strana era la natura dello stormo degli uccelli. Erano uccelli bianchi dal capo porporino e dal becco dorato. Cantavano una musica armoniosa mentre mangiavano le bacche e questa musica era melodiosa e splendida. Avrebbero potuto addormentare persone ammalate o gravemente ferite [...]»[47].

Ma tutti gli uccelli, di qualunque tipo essi siano, che compaiono nella leggenda vengono dal nord, dall'Altro Mondo, e sono cigni che cantano una musica meravigliosa:

«"Quale altra meraviglia c'è, donna?", disse Fingen. "Non è difficile", disse la donna. "Sono venuti tre volte nove uccelli candidi con catene d'oro rosso e hanno fatto risuonare una musica meravigliosa sulle mura di Tara, tanto che per tutto quel tempo non ci sarà né tristezza né dolore né angoscia né paura né tedio a Tara"»[48].

Anche quando il tema della messaggera del *sid* viene modificato nel tema di una innamorata del re d'Irlanda, il cigno resta un'immagine costante:

«Derb Forgaill, figlia del re di Norvegia, amò Cuchulainn a causa delle storie che venivano narrate su di lui. Ella (e un'ancella) vennero da oriente sotto forma di due cigni e giunsero a Loch Cuan, con una catena d'oro tra di loro. Un giorno Cuchulainn e il suo figlio adottivo Lugaid, cioè il figlio dei tre figli di Emain, mentre stavano in riva al lago, videro gli uccelli. "Colpisci gli uccelli", disse Lugaid. Cuchulainn lanciò loro una pietra che s'insinuò, attraverso le costole, fino al ventre. Subito entrambe ripresero forma umana sulla spiaggia. "Sei stato malvagio con me", disse la fanciulla, "perché io proprio da te sono venuta". "È vero", disse Cuchulainn. Allora egli succhiò il fianco della fanciulla, finché la pietra, su cui s'era formato un grumo di sangue, non gli arrivò in bocca. "Sono venuta per unirmi a te", ella disse. "No, fanciulla", egli disse, "io non mi accosterò mai al fianco succhiato da me". "Allora mi darai a chi vorrai tu". "Vorrei", egli disse, "che tu andassi all'uomo più nobile d'Irlanda, Lugaid dalle tre righe rosse". "Va bene", ella disse "a condizione che io ti veda sempre". Allora ella si unì a Lugaid e gli generò dei figli»[49].

La serie degli uccelli dell'Altro Mondo, visibili da esseri umani che vegliano e non stanno sognando o dormendo di sonno normale o indotto, potrà concludersi con il brevissimo passo gallese relativo agli uccelli di Rhiannon, reminiscenza alquanto confusa del tema celtico originario:

«Si diressero verso Harddlech, vi s'installarono, si rifornirono a sufficienza di cibo e di bevanda e presero a mangiare e a bere. Tre uccelli vennero a cantar loro un canto a confronto del quale tutti gli altri non valevano nulla. Gli uccelli erano per loro una visione remota sopra la testa delle nuvole che stavano fuori, eppure erano nitidi come se fossero stati accanto a loro. Quel pranzo durò sette anni»[50].

Perfino nella mitologia degradata del testo gallese si noterà che la funzione primaria degli uccelli dell'Altro Mondo consiste nel cantare una musica soave che addormenta, che fa svanire qualsiasi sofferenza, che annulla qualsiasi senso del tempo. Se il cigno è il risultato della meta-

morfosi inversa, di segno negativo, subita da esseri umani vittime di una magia malefica, la magia sussiste con tutte le sue conseguenze. È noto, per fare un esempio di ciò, il tragico destino dei figli di Lir. La moglie di Lir, Aoife, è gelosa dei quattro figli della prima moglie dei re, sua sorella Aobh:

> «Allora Aoife partì dal Sid Fionnchaidh. Poi ella disse ai suoi: "Uccidete i quattro figli di Lir, a causa dei quali loro padre ha negletto il mio amore: per ricompensa, io vi darò tutto quanto c'è di buono al mondo". "No", dissero quelli, "noi non li uccideremo: tu hai progettato un'azione malvagia, hai fatto male a dircelo".
> Poiché quelli non volevano farlo, ella stessa prese una spada per uccidere e per distruggere i figli di Lir. Ma la sua natura femminile, la sua innata codardia e la sua poca fermezza glielo impedirono. Allora partirono diretti a occidente, verso la spiaggia di Loch Dairbhreach, dove i loro cavalli furono fermati. Ella chiese ai figli di Lir di bagnarsi e di nuotare nel lago. Quelli fecero come aveva detto Aoife. Ma Aoife, non appena li vide nel lago, li colpì con una bacchetta di magia druidica e li trasformò in quattro superbi cigni, perfettamente bianchi.
> I figli di Lir rivolsero, tutti e quattro, il viso verso la giovane donna. Fionnghuala le parlò ed ecco quello che disse: "Hai commesso un'azione malvagia, Aoife, un'azione sleale, immotivata. Essa verrà sicuramente vendicata e tu cadrai, perché il potere di cui tu disponi per distruggere non è più forte del druidismo di cui dispongono i nostri amici che ci vendicheranno a tuo danno. Quindi, fissa un termine, poni una scadenza alla rovina che ci hai procurato".
> "E sia", disse Aoife' "benché quanto chiedete sia peggio per voi: rimarrete sotto questa forma fino all'unione della donna del sud con l'uomo del nord, cioè all'unione di Lairgnen, figlio di Colman, figlio di Cobhthach, figlio del re del Connaught, con Deoch, figlia di Finghin, figlio di Aodh il Bello, re del Munster. Nessun amico, nessuno dei vostri poteri possono farvi uscire dalle forme che rivestite adesso, a meno che voi non lo cerchiate per tutta la vita e che non stiate per trecento anni sul Loch Dairbhreach, per trecento anni sullo Sruth na Maoile tra Irlanda e Scozia, e per trecento anni a Iorrus Domnainn e sull'isola di Gluaire Breanann. Infatti, ormai, laggiù si svolgeranno le vostre vicende".
> Allora il rimorso prese Aoife ed ella disse: "Poiché ormai io non posso più aiutarvi, vi resterà la vostra voce. Canterete la musica lamentosa del *sid*, musica al cui suono s'addormenteranno gli uomini del mondo. E nessun'altra musica al mondo potrà uguagliarla. Avrete la ragione e la dignità che vi sono proprie. Così non sarà triste per voi essere uccelli"»[51].

Ma, trasformandoli in cigni, la matrigna fa sì che i quattro fanciulli ritornino allo stato primevo e superiore proprio degli dèi, allorché questi

passano dal loro mondo al mondo umano. Ella fa sì che essi, nel contempo, sfuggano al processo evolutivo e contemporaneamente escano dall'infanzia (i quattro cigni sono adulti) e lascino il tempo umano per un ciclo completo di novecento anni. Al termine del ciclo, l'Irlanda è diventata cristiana: ritornati alla casa paterna, essi non trovano che rovine e si rifugiano, sempre sotto forma di cigni, su un'isola, presso un discepolo di san Patrizio, san Mochaomhog:

> «Egli li condusse a casa sua. Cantavano le ore e ascoltavano messa assieme al chierico. Mochaomhog andò a cercare un valente artigiano e fece fare per loro delle catene di candido argento scintillante. Mise una catena tra Aodh e Fionnghuala, e una catena tra Conn e Fiachna. Ora non li toccava più nessuno dei pericoli e delle fatiche che gli uccelli avevano, con quell'aspetto, sopportato.
> A quel tempo era re del Connaught Lairgnen, figlio di Colman, figlio di Cobhthach, e Deoch, figlia di Finghin, figlio di Aodh Alainn, era sua sposa. La giovane donna udì parlare dell'avventura degli uccelli e provò per loro profondo amore, affetto. Ella chiese a Lairgnen di farglieli portare. Lairgnen disse che non li avrebbe richiesti a Mochaomhog. Deoch giurò di non trascorrere una sola notte accanto a Lairgnen se egli non le avesse portato gli uccelli e lasciò la città. Lairgnen inviò messaggeri a inseguirla, ma essi non la raggiunsero prima di Cill Dalua. Allora ella fece ritorno in città. Lairgnen inviò messaggeri a richiedere gli uccelli a Mochaomhog, ma non li ottenne.
> Grande fu pertanto la collera di Lairgnen. Si recò dove stava Mochaomhog e gli chiese se era proprio vero che si era rifiutato di dare gli uccelli. "Sì, certamente", disse Mochaomhog. Allora Lairgnen si alzò, afferrò gli uccelli e li strappò via dall'altare, tenendo due uccelli per mano. Poi partì diretto al luogo dove stava Deoch e Mochaomhog lo seguiva. Ma, seguito che ebbe gli uccelli, costoro persero il piumaggio. I ragazzi divennero tre vegliardi scarni e ossuti e la ragazza diventò una vecchia nuda, esangue e vizza.
> Allora Lairgnen sobbalzò e abbandonò quel luogo. Allora Fionnghuala disse: "Vieni a battezzarci, chierico, perché siamo in punto di morte. E certo separarti da noi non ti pesa più di quanto pesa a noi separarci da te. Dopo, prepara le nostre tombe: metti Conn alla mia destra, Fiachna alla mia sinistra e Aodh davanti al mio volto".
> Dopo questo canto, i figli di Lir furono battezzati, morirono e vennero sepolti. Fiachna e Conn furono messi ai due lati, e Aodh davanti a lei, come aveva ordinato Fionnghuala. Sulla loro tomba fu eretta la loro stele, si scrissero i loro nomi in ogam e si fecero giochi funebri in loro onore. Le loro anime andarono in cielo»[52].

La stranezza dell'avventura si spegne nella conclusione canonicamente agiografica: battesimo e paradiso sono, dopo l'avvento di san Patri-

zio, il destino spettante agli dèi o ai personaggi mitici cristianizzati. Ma con quante concessioni, a cominciare dalle due catene d'argento che il Santo fa fabbricare da un artigiano per legare gli uccelli a due a due! E i cari estinti hanno diritto ai giochi funebri!

Capita talora che un dio si trasformi in uccello per unirsi a una regina e generare con lei un figlio:

«Mentre ella stava là, vide un uccello venire verso di lei attraverso l'apertura del tetto. Giunto in mezzo alla casa, esso lasciò il suo aspetto di uccello. Si uní a lei e la possedette, dicendo: "Stanno venendo da te inviati del re per distruggere la tua casa e per condurti da lui con la forza. Tu resterai incinta per opera mia e partorirai un figlio. Questo figlio non ucciderà uccelli, si chiamerà Conaire, figlio di Mess Buachalla [...]"»[53].

Ed è la ragione per cui Conaire, divenuto un grande sovrano, annoverava, tra le sue *geasa* personali, l'interdizione di uccidere uccelli. Allorché ne uccide, ciò gli annuncia la sua morte imminente[54].

2. La musica divina

La musica è uno dei modi in cui l'Altro Mondo si manifesta al mondo terreno. Tutti gli uccelli cantano una musica divina e anche gli abitanti del *sid*, allorché si mostrano con sembianze umane, sono maestri di quest'arte supremamente ardua. La splendida creatura che viene a turbare il sonno del giovane Oengus, fratello del re d'Irlanda, suona il *tympan*, strumento di natura incerta, sicuramente però un piccolo strumento a corda, analogo alla ghironda o alla cetra:

«Oengus dormiva un'altra notte. Vide qualcosa: una fanciulla che veniva verso di lui alla testa del suo letto. Era la più bella fanciulla che ci fosse in Irlanda. Oengus fece per prenderle le mani e attirarsela nel letto, quando vide qualcosa: ella aveva fatto un balzo allontanandosi da lui. Nessuno sapeva dove fosse scomparsa. Egli rimase là fino alla mattina, e la sua mente non era sana. La forma vista, senza poterle parlare, lo rendeva malato. Il cibo non gli entrava più in bocca. Rimase lì ancora una notte e vide un *timpan* nella sua mano, la più bella che ci fosse. Ella gli suonò della musica e lo fece addormentare. Egli rimase là fino al mattino e il giorno dopo non toccò cibo»[55].

In seguito, allorché Oengus ha finalmente ottenuto di sposare quella misteriosa fanciulla, figlia di un re del *sid*,

«egli andò da lei. Le tese le braccia. Dormirono sotto forma di due cigni e fecero per tre volte il giro del lago. In ciò non fu e non sarà nulla che gli faccia perdere il suo onore. Partirono sotto l'aspetto di due candidi uccelli e andarono nel *Brug* del Mac Oc. Insieme cantarono una musica e fecero sprofondare gli uomini nel sonno per tre giorni e per tre notti. Poi la fanciulla restò con lui» [56].

Ma anche il suono dell'arpa è musica divina, tanto quanto, se non, addirittura, più che il canto dei cigni; non a caso il dio-druida, il Dagda, possiede un'arpa. Ecco come e in quali circostanze, secondo il racconto della *Seconda Battaglia di Mac Tured*, egli la riprende ai Fomoire che gliela avevano sottratta:

«Nel frattempo Lug, il Dagda e Ogme inseguirono i Fomoire che si erano portati via l'arpista del Dagda, di nome Uaitne. Raggiunsero la casa del banchetto, dentro la quale stavano Bres, figlio di Elatha, ed Elatha, figlio di Delbaeth. L'arpa era là, appesa al muro. Proprio in quell'arpa il Dagda aveva legato tutte le melodie ed esse non risuonavano se il Dagda, chiamandole, non pronunciava i loro nomi, dicendo:

''Che venga Daurblada,
che venga Coir-Cethar-Chuir,
bocche di arpe, e mantici, e cornamuse''.

Infatti quell'arpa aveva due nomi, cioè Dur-Dabla e Coir-Cethar-Chuir. L'arpa si staccò dal muro, uccise i nove uomini e venne incontro al Dagda. Allora egli suonò loro le tre arie con cui si riconoscono gli arpisti: il ritornello del sonno, il ritornello del sorriso e il ritornello della lamentazione. Egli eseguì per loro il ritornello della lamentazione e le loro prefiche piansero. Eseguì per loro il ritornello del sorriso e le loro donne e i loro ragazzi si misero a ridere. Eseguì per loro il ritornello del sonno e l'esercito s'addormentò. Grazie a questo sonno tutti e tre, sani e salvi, poterono fuggire via dai Fomoire, nonostante costoro volessero ucciderli» [57].

Del resto il Dagda aveva un illustre predecessore in Lug il quale, secondo il medesimo racconto della *Seconda Battaglia di Mag Tured* , si sottomette a tre prove quando giunge a Tara. La prima consiste nel gioco degli scacchi, e Lug vince, giocando contro il re Nuada, tutte le partite; la seconda consiste nel rimettere a posto, al centro del palazzo, una pietra gigantesca (la pietra di Fal), scagliata fuori da Ogme; la terza prova è musicale:

« ''Che si suoni per noi l'arpa'', dissero le schiere. Allora il giovane guerriero suonò nel modo del sonno alle schiere e al re durante la prima notte.

Li fece sprofondare nel sonno da quell'ora fino alla stessa ora del giorno seguente. Eseguì un ritornello del sorriso e tutti furono gioiosi e allegri. Eseguì il ritornello della tristezza, tanto che piansero e si lamentarono»[58].

La musica è, a un tempo, svago, magia, terapia. La perfezione musicale compete all'Altro Mondo e pertanto, dal punto di vista tecnico e umano, la musica è un'arte il cui esercizio dipende dalla scienza dei *filid* in Irlanda e dei bardi nel Galles. Nei due paesi l'arpa è rimasta — ben più della cornamusa, destinata alla guerra e ai passatempi popolari — lo strumento della poesia ufficiale di corte. Infatti in Irlanda, così come presso tutti i Celti, ***chiunque possieda un'arte è innalzato al rango degli dèi***[59]. E il re d'Irlanda, o qualsiasi principe regnante, aveva il proprio arpista, così come disponeva di un druida personale, con funzioni di storico, di genealogista, di novellatore, di giudice o di medico:

«oppure è un'arpa senza il suono delle tre musiche usate da Craiftine l'arpista: il ritornello del sonno, il ritornello della tristezza e il ritornello del sorriso, così esse si chiamavano. E questo Craiftine era l'arpista di Moriath, figlia di Scoriath, il re dei Fir Morca, che stanno nell'Irlanda meridionale, nel Munster».

Questa principessa manda il proprio arpista a suonare davanti all'uomo amato da lei, un giovane re muto. In tal modo l'arpista svolge anche il compito di ambasciatore, incaricato di una delicata missione diplomatica: egli non può non avere successo, giacché guarisce il re dalla sua infermità:

«Allora l'arpista giunse nel luogo dove stava Maen e suonò l'arpa al cospetto di costui. Al suono dell'arpa, dette notizie della fanciulla. Il giovane si rallegrò per tale esecuzione musicale e per le notizie udite. Allora disse: "Suoni della buona musica, Craiftine" e fu felice di avere la favella. Egli (l'arpista) chiese al re un esercito per andare in Irlanda e il re gli diede un esercito, cioè l'equipaggio di trecento imbarcazioni. Sbarcarono alla foce del fiume Boyne [...]»[60].

La musica che guarisce o che fa cadere in deliquio, che fa vivere gioiosamente o che fa morire di tristezza indicibile concorre ad annullare il tempo. Nel *Mabinogi* di Branwen, Bendigeit Vran, ferito mortalmente al piede da una freccia avvelenata, ordina ai suoi compagni, scampati a un'immane, micidiale battaglia, di tagliargli la testa:

«"Prendete la mia testa", disse, "e portatela a Gwynvryn, a Londra; sotterratela con il viso rivolto verso la Francia. Viaggerete a lungo. A Harddlech resterete per sette anni, intenti a pranzare, e gli uccelli di Rhiannon canteranno per voi. La testa sarà per voi una compagnia piacevole tanto quanto lo era quando stava su di me. A Gwales, nel Penvro, starete per ventiquattro anni, finché non aprirete la porta che si affaccia su Aber Henvelen, dal lato della Cornovaglia. Potrete rimanere là, ma, una volta aperta quella porta, non potrete più restarci».

È quanto essi fanno e, dopo un pranzo durato sette anni, a Harddlech, al canto degli uccelli di Rhiannon, che addormentano i vivi e destano i morti, vanno a Gwales, nel luogo predetto:

«Trovarono un sito ameno e regale sul mare. C'era una grande sala e vi si installarono. Videro due porte aperte. La terza era chiusa ed era quella che dava sulla Cornovaglia. "Eccoci davanti", disse Manawyddan, "la porta che non dobbiamo aprire". E quella notte furono nell'abbondanza e nell'allegria. Qualunque fossero state le sofferenze che avevano visto o sopportato loro stessi, non si ricordarono più di nulla, né di quello né di alcuna pena al mondo. Trascorsero là ventiquattro anni e non conoscevano istante più piacevole o più lieto di quello che stavano trascorrendo. Non erano neanche stanchi e non si resero conto, nessuno, di essere invecchiati rispetto al momento del loro arrivo» (61).

3. Il tempo e l'eternità

Rappresenta una notevole eccezione, che nel contesto mitologico gallese, così spesso eroso e diluito, il tema dell'annullamento o della contrazione del tempo sia così chiaro. E per tale via ritorniamo nuovamente al caso del Dagda irlandese, il dio-druida, signore del tempo atmosferico e cronologico, ma anche e soprattutto dio dell'eternità. È quanto spiega il primo paragrafo della Versione I del ciclo di Étain:

«Regnava sull'Irlanda un re famoso, della stirpe dei Tuatha Dé Danann, di nome Eochaid Ollathir. Si chiamava anche, con un altro nome, il Dagda, giacché proprio lui compiva per loro miracoli e regolava per loro tempeste e raccolti. Per questa ragione si diceva che egli si chiamava il Dagda. C'era una donna presso Elcmar del Brug. Ethne era il suo nome. Ella si chiamava anche Boand. Il Dagda desiderò unirsi a lei. La donna avrebbe acconsentito, se non avesse avuto paura di Elcmar, tanto grande era il potere di quest'ultimo. Allora il Dagda mandò Elcmar lontano, in viaggio, diretto alla casa di Bres, figlio di Elatha, a Mag Inis. Il Dagda pose grandi incantesimi su Elcmar che stava allontanandosi, affinché costui non ritor-

nasse in tempo, cioè presto. Allontanò da lui le tenebre della notte e lo protesse dalla fame e dalla sete. Gli impose lunghe peregrinazioni, tanto che nove mesi trascorsero come un sol giorno. Infatti egli aveva detto che sarebbe ritornato a casa prima di notte. Nel frattempo il Dagda si unì alla moglie di Elcmar ed ella gli generò un figlio, di nome Oengus. La donna si era riavuta dalle doglie quando Elcmar fece ritorno. Egli non si accorse della colpa di lei, cioè che ella si era unita al Dagda»[62].

Il druida Mog Ruith possiede la medesima capacità di ***sospendere il tempo fermando il corso del sole***, forse in proporzione minore (ma ciò non importa), allorché trasforma due giorni in un'unica giornata (v. p. 187). Ciò si spiega con il fatto che gli dèi, e in generale tutti gli abitanti del *sid*, sfuggono al tempo finito perché sono eterni e immortali: ***un giorno e una notte, un anno, un secolo o un periodo ancora più lungo hanno, per loro, esattamente uguale durata***. Ne evinciamo la prova da un testo brevissimo, che narra un'astuzia giuridica usata da Oengus proprio ai danni di suo padre, il Dagda in persona, il quale non aveva pensato a regalargli una dimora:

«Un re famoso regnava sui Tuatha Dé Danann in Irlanda. Si chiamava il Dagda, oppure Dagan. Grande era il suo potere, benché esso fosse passato ai figli di Mil dopo la conquista del paese, poiché i Tuatha Dé distrussero il grano e il latte dei figli di Mil finché costoro non stipularono un trattato di amicizia con il Dagda. Allora egli salvò il grano e il latte.
Tuttavia grande era il suo potere: egli regnava in origine, e fu lui a dividere i *side* tra gli uomini dei Tuatha Dé Danann, cioè a Lug, figlio di Ethlenn spettò il Sid Rodruban; a Ogma il Sid Anceltrai; e, pure, allo stesso Dagda spettarono Sid Leithet Lachtmaige, Oi Asid, Cnoc Baine, Bru Ruair. Aveva anche, sin dal principio, come si è detto, Sid in Broga.
Il Mac Oc andò a trovare il Dagda per chiedergli della terra, avendone egli distribuita a ciascuno. Egli era figlio adottivo di Midir di Bri Leith e di Nindid l'indovino. "Non ho niente per te", disse il Dagda "ho concluso la spartizione".
"Allora, che mi si accordino", disse il Mac Oc, "un giorno e una notte nella tua dimora". Ciò gli fu concesso. "E ora vattene nella dimora che segue", disse il Dagda, "il tempo concessoti è scaduto". "È chiaro", disse (il Mac Oc), "che la notte e il giorno sono la durata del mondo intero ed è quanto mi è stato concesso". Quindi il Dagda uscì e il Mac Oc restò nel *sid*»[63].

Nella versione I del ciclo di Étain — così come nella sua versione cristianizzata, il *Nutrimento della Casa dei Due Bicchieri* — la trama degli avvenimenti è diversa: è il Dagda a consigliare al figlio Oengus di assali-

re Elcmar il giorno di *Samain* (giorno in cui normalmente si va disarmati) e di cacciarlo dal suo dominio, sia con le armi, sia con la magia. Tuttavia non muta il principio dell'astuzia giuridica: ***«un giorno e una notte», cioè ventiquattro ore, secondo la terminologia irlandese, sono il simbolo e l'equivalente dell'eternità.***

4. Lo spazio del «Sid»

Sfuggendo al tempo, gli abitanti del *sid* non sono soggetti alle contingenze dello spazio, della distanza e della materia. Il dio Midir, venendo a portarsi via Étain, allora regina e sposa del re Eochaid, giunge non visto, prendendosi gioco delle mura, degli ostacoli e delle porte chiuse a chiave:

> «Midir venne all'appuntamento un mese più tardi. Eochaid radunò attorno a sé il fior fiore dei guerrieri d'Irlanda a Tara e le migliori schiere di soldati d'Irlanda, ognuna circondava l'altra tenendo Tara al centro, esternamente e internamente, mentre il re e la regina stavano dentro la reggia, con le corti chiuse a chiave. Infatti sapevano che sarebbe venuto l'uomo dai grandi poteri magici. Quella notte, Étain era all'assemblea e serviva i signori, poiché tale compito spettava unicamente a lei, quando c'era assemblea.
> Stavano per parlare, quando videro Midir venire verso di loro, al centro della reggia. Era sempre stato bello, ma quella notte era ancora più bello. Le schiere rimasero attonite al vederlo e il re gli dette il benvenuto [...]»(64).

Poi il re Eochaid si rifiuta di liberare Étain, ma imprudentemente consente a Midir di prenderla tra le braccia e il dio si accontenta del diritto accordatogli. Ma egli lascia la casa portandosi via Étain attraverso il comignolo aperto sul tetto:

> «''Non ti cederò'', disse Eochaid (a Étain), ''ma egli metta pure le braccia attorno a te, stando in mezzo alla casa, qui dove stai tu''. ''Sarà fatto'', disse Midir. Prese le sue armi nella mano sinistra, mise la donna sotto il braccio destro e la portò via con sé attraverso il pertugio del tetto della casa. Allora le schiere balzarono in piedi intorno al re, piene di vergogna. Videro due cigni fare il giro di Tara. Si diressero verso il sid ar Femuin»(65).

In un'altra circostanza, gli Ulati, durante una giornata di caccia agli uccelli, evidentemente nella ricorrenza di *Samain*, si smarriscono nella

neve e cercano riparo, trovando infine una casupola. Ma questa casupola riesce ad accoglierli tutti quanti, loro, i loro cavalli e i loro carri:

«Conall e Bricriu partirono in ricognizione e scoprirono una casa nuova. Vi entrarono, vi trovarono una coppia. Questa dette loro il benvenuto. Uscirono con loro. Bricriu disse che non serviva a niente entrare in una casa senza tetto e senza cibo. Era troppo angusta, in ogni modo. Se ne ritornarono indietro. Andarono laggiù con i loro carri. Si erano appena sistemati dentro la casa, quando improvvisamente videro una porta davanti a loro. Venuto il momento di rifocillarsi, gli Ulati furono allegri, ebbri e piacevole fu il loro soggiorno».

Purtroppo, gioia ed ebbrezza hanno una contropartita:

«L'uomo disse agli Ulati che in cucina sua moglie aveva le doglie. Deichtine (la sorella del re Conchobar) andò da lei. Ella mise al mondo un figlio. Nei pressi della casa c'era una giumenta ed essa partorì due puledri. Gli Ulati presero il bambino e l'uomo gli regalò i due puledri come giocattoli. Deichtine allevò il bambino. Fattosi giorno, videro qualcosa a oriente della regione: erano senza casa, senza uccelli, c'erano soltanto i cavalli e il bambino con i puledri» (66).

Questa casa dall'aspetto insignificante, ignota a tutti, è di fatto un palazzo dell'Altro Mondo, traboccante di bevande e di manicaretti, come si conviene alla celebrazione di una festa di *Samain*. In realtà essa non esiste e gli Ulati la trovano soltanto perché si sono smarriti e hanno, provvisoriamente, abbandonato tempo e spazio umani. Terminata la festa, dissipata l'ebbrezza notturna, la casa svanisce mentre gli Ulati ritrovano e riprendono il cammino, portandosi dietro, come ricordo della loro incursione nel mondo degli dèi, un neonato e due puledri. Poco importa che il trascrittore, non intendendo bene il racconto arcaico, ricorra a uno stile carente (67). Occorre ricordare, altresì, che quando gli uomini vanno nell'Altro Mondo, il viaggio è sempre brevissimo, poiché la distanza, e così anche il tempo, è annullata?

La fede nell'immortalità dell'anima, corroborata da quella nell'esistenza dell'Altro Mondo, giustifica l'*evocatio* di Fergus, che appare in grande uniforme e recita per intero la *Tain Bo Cualnge*. Ancora, essa giustifica l'inumazione dei morti armati, talora accompagnati dal loro bestiame e dai loro servi (68). In conclusione, tale fede è, nella sua forma e nella sua formulazione, estremamente diversa da quella diffusa dal cristianesimo.

5. La perfezione del «Sid»

Nei fatti l'Irlanda, che considera quasi esclusivamente il caso di eroi o di guerrieri eccezionali, o, quanto meno, fuori della norma, non ci rivela, non più di quanto faccia la Gallia, la sorte destinata alle anime comuni, cioè a quelle dei mortali che non avevano compiuto prodezze militari né si erano innalzati a dignità regali o sacerdotali. In tale prospettiva, il *sid* viene pensato e descritto come un mondo unico, perfetto e indifferenziato. Nessun testo, di nessun tipo, sottende un binomio cielo/inferno secondo cui le anime si dividono seguendo una sorte postuma determinata in base ai meriti o alle colpe della loro esistenza terrena. La nozione di peccato, con il suo retaggio di premi e di punizioni, di perdono e di pentimento, di paradiso e d'inferno, è totalmente ignota: i demoni dell'epoca precristiana, cioè i Fomoire, non compaiono mai nel *sid* — se non per una confusione di epoca tarda — donde è bandita ogni bruttura. ***Non c'è che piacere, gioia e giovinezza senza la minima restrizione***. E non c'è nemmeno un purgatorio: il peccato veniale, al pari dell'empietà o del delitto, non esiste. E gli abitanti del *sid*, anch'essi divinità, non si preoccupano dell'intercessione dei santi e non hanno mai conosciuto il Diavolo. Quanto al giudizio finale, esso viene ricordato, assai dimessamente, soltanto in un testo agiografico. Ecco come un re d'Irlanda rifiuta di convertirsi al cristianesimo, adducendo argomentazioni per nulla raffinate né teologiche:

> «Nial, mio padre, non mi ha permesso di credere e io voglio essere sepolto sulle alture di Tara come i guerrieri, in tenuta da battaglia, perché i pagani usano venire sepolti armati, con le armi e il viso rivolti verso il nemico, fino al giorno *erdathe* che per i *magi* (cioè i druidi) è il giorno del giudizio del Signore»[(69)].

È impossibile precisare, nel contesto, la concezione precristiana espressa dalla parola *erdathe* se essa, tenuto conto del suo probabile significato, non ha nulla a che vedere con un'epoca anteriore alla nozione cristiana di giudizio finale[(70)]. Nei fatti, non esiste traccia attendibile di un 'giudizio' divino nelle credenze celtiche. Quindi dal racconto agiografico si dovrà evincere e prendere in esame soltanto il cerimoniale dell'inumazione, cerimoniale che prova la fede nella sopravvivenza nell'Altro Mondo:

«In seguito si trasportò il corpo di Loegaire: esso fu sepolto con la sua armatura, a sud e all'esterno della fortezza regale di Loegaire a Tara, con il viso rivolto verso il Leinster, come se egli ne combattesse gli abitanti, dei quali era stato, da vivo, nemico. Allora la fortezza di Loegaire era la sala dei banchetti del re supremo e questa è la ragione per cui egli domandò di essere sepolto là»[(71)].

I pochi punti precedentemente presi in esame sono aspetti isolati che, di per sé, non potrebbero sostituire un'esposizione esaustiva. Ignoriamo come essi s'integrassero, si articolassero nella dottrina e quale ruolo vi svolgessero rispetto al contesto complessivo. Ma tale è la coerenza evidenziata dalla loro mera giustapposizione, che lo stato frammentario in cui essi si presentano fornisce già un'indicazione. I druidi hanno avuto, come tutti i sacerdoti, idee molto precise sull'organizzazione dell'Altro Mondo e sulle differenze che lo distinguono dal mondo terreno. Pertanto avevano i mezzi per sopperire agli inconvenienti talora occasionati agli uomini dai sempre ardui rapporti tra l'uno e l'altro mondo.

IV. L'orientazione

In irlandese *ichtar* significa, a un tempo, «basso» e «nord», mentre *tuas* vuol dire, congiuntamente, «alto» e «sud». *Tuath* «cantone, popolo» ha acquisito, ugualmente, il senso di «nord» e quello di «sinistra» per associazione semantica con l'origine nordica dei *Tuatha Dé Danann*; in seguito il termine ha assunto il significato di «malefico, magico» soppiantando l'aggettivo usuale *clé* «sinistro». In bretone resta una traccia di tale orientamento originario nel dialetto dell'isola di Sein; *ar mor dehou* «il mare di destra» indica il mare a sud, *ar mor kleiz* «il mare di sinistra» indica il mare a nord. Lo stesso accade in gallese, con le parole *dehau* «destro» e *gogledd* «sinistro, nord»[(72)]. In cornico *an barth cleth* «il lato sinistro» ha per sinonimo *an barth north* «il lato settentrionale». E in questa lingua che, al pari del bretone, non ha conservato alcun testo mitologico, sussiste almeno un'allusione chiara a un sistema di orientamento che nulla deve alle concezioni classiche. Essa si trova nella *Beunans Meriasek* o *Vita di (san) Mériadec* (testo redatto all'inizio del XVI secolo), allorché un boia evoca il diavolo:

Nov lemen duen ygyn forth
agen tassens an barth north
re roys thynny

purguir y venedycconn
ha pyle bohosogyon
y commondias thyn defry

«Ora continuiamo il nostro cammino; il nostro santo padre dal lato settentrionale ci ha dato, con la sua benedizione, il diritto di depredare i poveri. Egli ce lo ha espressamente comandato» (73).

Un osservatore rivolto verso il sole nascente ha il sud alla sua destra, il nord alla sua sinistra, l'est davanti a sé, l'ovest dietro di sé. Il sole, andando da est a ovest, resta a sud per tutta la giornata: è la metà luminosa del mondo, riservata ai vivi e senza misteri per costoro. Di notte il sole è a nord: è, per i vivi, la metà nascosta e misteriosa, quella dei morti, degli esseri mitici, degli eroi e degli dèi, il *sid*. L'originalità dell'orientamento religioso celtico sta nel fatto di riassumere così linearmente i quattro punti cardinali in un'opposizione, di facile comprensione, tra mondo dei vivi e mondo dei morti. Ma il vocabolario irlandese sa perfettamente indicare anche l'est e l'ovest, distinti dal nord e dal sud, e lo fa confermando l'orientazione tradizionale: *t-air* «l'est» significa, etimologicamente, «(la regione che sta) davanti», *t-iar* «l'ovest» significa, per contro, «(la regione che sta) dietro» (74).

1. La «dextratio»

Pertanto, effettuando uno spostamento è auspicabile rispettare la direzione del sole, da sinistra a destra nella metà del mondo nascosta e da destra a sinistra nella metà luminosa: ciò coincide con le nozioni romane *dexter/sinister*. L'auriga della regina Medb fa compiere al carro un giro a destra, nel tentativo di scongiurare gli infausti presagi che vanno accumulandosi (v. p. 247). È il *deisil* (*des* «destro») e in Irlanda si sarebbe conservata a lungo l'usanza di fare una o tre volte il giro del cimitero, in occasione di una sepoltura, andando in direzione del sole (75): aspetto, questo, di folklore cristianizzato esulante dal nostro studio.

La stessa *dextratio*, questa volta eseguita da un essere divino, conclude una fausta avventura capitata a Senchan Torpeist. Egli è stato costretto a salire con i suoi compagni a bordo di un battello, assieme a una vecchia lebbrosa, orrida e cenciosa. Ella si trasforma, in seguito, in un giovane avvenente e

«giunti in Irlanda, essi rividero quel giovane bello e regale, dall'occhio lunghissimo, dalla chioma bionda come oro, più bello dei mortali per forma e per vesti. Poi egli fece un giro a destra di Senchan e della sua scorta. Da allora non apparve mai più. Quindi non si deve dubitare che egli fosse il genio della poesia»[76].

Le due ultime frasi sono in latino, ma questo nulla toglie al loro significato tradizionale celtico. Contrariamente a questo genio benefico, Cuchulainn all'età di cinque anni (!), rientrando a Emain Macha dopo la sua prima spedizione sulla frontiera dell'Ulster, presenta, in segno di collera guerriera, il lato sinistro del carro, atterrendo tutti:

«Essi (Cuchulainn e il suo auriga) giunsero a Emain Macha. "Un uomo su di un carro viene verso di noi", disse la sentinella a Emain Macha, "e verserà il sangue di tutti gli uomini che si trovano a corte se non ci difendiamo e se delle donne nude non gli vanno incontro". Allora, egli girò il lato sinistro del carro verso Emain, cosa, questa, proibita. E Cuchulainn disse: "Giuro sul dio sul quale giurano gli Ulati che, a meno che non si trovi un uomo disposto a combattere contro di me, io verserò il sangue di tutti quelli che stanno nella fortezza"»[77].

E molto più tardi, alla fine della sua esistenza, all'eroe si manifesta il medesimo segno malefico, questa volta contro la sua volontà, allorché egli si ostina a voler partire per quella che sarà la sua ultima battaglia. Il suo cavallo preferito, il Grigio di Macha, dotato di un'intelligenza umana, rifiuta di farsi attaccare al carro e per tre volte si gira a sinistra:

«Poi egli si avvolse nel manto e imbracciò il suo scudo dall'orlo damaschinato. Disse a Loeg, figlio di Riangabair: "Preparaci il carro, padre Loeg". "Giuro sul dio sul quale giura la mia gente", disse Loeg, "quand'anche tutta quanta la provincia di Conchobar stesse attorno al Grigio di Macha, non riuscirebbero a portarlo al carro. Non te l'ho detto fino a oggi: per me non è piacevole, quello che mi è capitato. Se vuoi, va' tu stesso a parlare con il Grigio". Cuchulainn andò da lui e il cavallo si girò per tre volte a sinistra verso di lui. La Morrigu aveva rotto il carro la notte prima: ella non voleva che Cuchulainn andasse in battaglia, poiché sapeva che egli non sarebbe ritornato a Emain Macha. Cuchulainn disse al Grigio di Macha: "Grigio, non avevi l'abitudine di girarti a sinistra davanti a me"»[78].

Per scongiurare l'infausta sorte, Loeg, l'auriga, fa girare il carro da combattimento a destra, ma sa che, ormai, il suo gesto è vano:

«"Sarebbe meglio che tu non le (le donne d'Irlanda) lasciassi", disse Loeg, "perché fino a oggi tu non hai mai disonorato il vigore della famiglia di

tua madre". "Ahimé", disse Cuchulainn, "lascia perdere, Loeg. Infatti spetta all'auriga occuparsi degli animali, al guerriero proteggere, al campione consigliare, all'uomo essere virile, alla donna essere triste. Precedimi in battaglia. La compassione non serve a nulla e non ti dà nessun aiuto". Il carro prese a compiere un giro a destra. Dopo di che le donne incominciarono a lamentarsi, gridando e battendo le mani. Sapevano che egli non sarebbe ritornato a Emain Macha» (79).

Nella lunga serie dei duelli della *Razzia delle Mucche di Cooley* un avversario di Cuchulainn gira il suo carro a sinistra in segno di sfida:

«L'auriga girò nuovamente il carro verso il guado. Essi rivolsero il lato sinistro all'assemblea in direzione del guado. Loeg lo notò: "L'ultimo auriga che stava qui un momento fa, Cane!", disse Loeg. "Che cosa mi dici su di lui?", disse Cuchulainn. "Ci mostra il lato sinistro, in direzione del guado". "È Etarcumul, ragazzo, cerca battaglia contro di me. E ciò non mi aggrada, perché egli è uscito dall'accampamento sotto la protezione del mio padre adottivo" » (80).

Il druida Aithirne, lasciando l'Ulster con intenzioni ostili nei confronti del resto dell'Irlanda, procede da destra a sinistra:

«In Irlanda c'era un uomo duro e spietato, Aithirne l'Esigente, un uomo pronto a reclamare al guercio il suo unico occhio, pronto a possedere la donna con le doglie. Lo chiamavano così perché era partito per un giro dietro consiglio di Conchobar. Dapprima si diresse verso la sinistra dell'Irlanda e fece il giro del Connaught. Ecco dove andò in seguito, presso il re del centro dell'Irlanda, tra i Due Guadi dei Graticci, presso Eochaid, figlio di Luchta, re del Connaught meridionale» (81).

Non manca nemmeno un testo agiografico. Nel suo pittoresco latino, Muirchu, il primo storico di san Patrizio, ci rivela, in parte, i preliminari della grande disputa dottrinale tra il santo e taluni druidi:

«Essendo stati attaccati nove carri, secondo la tradizione degli dèi, ed essendo stati scelti quei due druidi per tale discussione al cospetto dell'intera nobiltà, cioè Lucetmael e Lochru, al termine di quella notte Loegaire partì da Tara [...], i volti degli uomini e i musi dei cavalli stavano girati a sinistra, nella direzione loro propizia» (82).

Il particolare non è storico e non si può assolutamente verificare. Non è detto, eccezion fatta per i testi agiografici, che ci sia stata una simile ostilità tra i santi e i druidi. Tuttavia, se qui il racconto è minima-

mente attendibile — cosa che non è mai del tutto certa —, l'agiografo non ha compreso quest'ultima sfida lanciata al vincitore trionfante dal druida e dal re, sconfitti e condannati all'oblio e alla conversione.

Per concludere con la *dextratio*, senza abbandonare l'agiografia, ricorderemo anche il testo che narra come san Patrizio abbia abbattuto l'«idolo» di Mag Slecht (certo la Pietra di Fal), abitato da un demone (v. p. 86). Mai — pare — un demone tanto malvagio ha giocato un tiro così brutto a un santo irlandese così grande. Infatti san Patrizio, assestando il colpo con la sua croce, ha sbagliato lato: ***il demonio ha bruscamente girato la pietra e, invece di colpire il lato destro, cosa che avrebbe provocato l'annientamento, la croce episcopale e missionaria ha colpito il lato sinistro***. Per questa fondamentale ragione — destituita di qualsiasi valore scientifico — l'idolo e gli altri dodici massi che lo circondano non sono stati inghiottiti del tutto dalla terra. Quanto all'autenticità della testimonianza relativa a questa *dextratio* mancata, sarebbe certo sconveniente non ammetterla: essa è, almeno dal punto di vista agiografico, rigorosamente valida. Inoltre, colpendo la Pietra di Fal, Patrizio aboliva la sovranità pagana dell'Irlanda; fatto questo che, nell'ottica del santo, intorno alla metà del V secolo, non era privo né d'importanza né di utilità.

2. La circumambulazione

La circumambulazione genera potenza magica: secondo Plutarco (*Caes.* 27, 8-9), Vercingetorige, arrendendosi dopo la capitolazione di Alesia, girò attorno al suo vincitore, in groppa a un cavallo lanciato al galoppo:

> «Quelli che presidiavano Alesia, dopo aver procurato tanti fastidi a se stessi e a Cesare, alla fine si arresero. Il capo di tutta la guerra, Vercingetorige, indossò le sue armi migliori, adornò il cavallo e uscì di gran carriera dal campo; compì un giro attorno a Cesare seduto e poi, balzato di sella, si tolse l'armatura, si sedette ai piedi di Cesare e se ne stette tranquillo finché fu dato da custodire per il trionfo».
>
> (Traduz. it. di D. MAGNINO, Rizzoli, Milano, 1987, pp. 373 e 374)

Ma l'autore greco non precisa il significato della circumambulazione e null'altro ci conferma che egli abbia raccontato la verità. Il principale interessato dopo Vercingetorige, e nostro unico testimone oculare,

Cesare (*BGall.* VII, 89), sbriga la faccenda senza circonlocuzioni e senza circumambulazioni, con quattro parole: *Vercingetorix redditur, arma projiciuntur* «Vercingetorige fu consegnato, furono portate le armi», concisione deprecabile in una simile circostanza.

Oltre al fatto che la distinzione tra *dextratio* e circumambulazione non è sempre facilmente individuabile (la *dextratio*, in quanto movimento di tutto l'individuo, è una circumambulazione a destra), non tutti gli scrittori classici hanno compreso che, presso i Celti, la direzione fausta era identica a quella ritenuta tale nel mondo classico. Mentre Posidonio afferma correttamente che «per adorare gli dèi ci si rivolge, quindi, a destra»(83), Plinio (*HN* XXVIII, 4), sembra aver inteso il contrario: *quod in laevum fecisse Galli religiosius credunt* «i Galli credono che sia più conforme alla religione compierlo rivolti a sinistra». Tutto dipende dal modo in cui ci si pone. La direzione 'buona' è quella del corso del sole, rispettata dai giri annuali dei re d'Irlanda. Nella storia mitica, il *file* Amorgen, il primo Goidelo, sta ben attento, sbarcando, a calcare il suolo dapprima con il piede destro: «Quando Amorgen Gluingel, figlio di Mil, pose il piede destro in Irlanda, cantò il canto seguente [...]»(84).

3. I quattro punti cardinali

Tale sistema di orientamento celtico è riuscito a prolungarsi nel folklore e a sopravvivere in reminiscenze del vocabolario. Nei fatti, il cristianesimo l'ha condannato, senza però mai farlo scomparire del tutto. Intorno agli inizi del XII secolo, il trascrittore del *Lebor na hUidre*, inscrivendo le origini irlandesi nel classicismo biblico, poneva ognuno dei quattro punti cardinali sotto il patrocinio di un individuo predestinato:

> «I quattro punti cardinali del mondo, cioè est e ovest, sud e nord: in essi ci sono quattro uomini, cioè un uomo in ciascun punto cardinale ed era per magnificare i prodigi e i miracoli compiuti da Dio, per narrare le cose antiche e sconosciute del mondo della stirpe di Adamo».

Il primo è Fintan, figlio di Bochra, figlio di Lamech, che ha raccontato le antichità di Spagna e d'Irlanda e che è vissuto cinquemila e cinquecentocinquanta anni, dei quali cinquanta prima del diluvio. Il secondo è Feren, figlio di Sisten, figlio di Jafet, che ha raccontato le storie del mondo settentrionale: è vissuto quattromila anni ed è morto sulle rive

dell'Arasse nel quindicesimo anno del regno di Tiberio. Il terzo è Fors, figlio di Electra, che ha raccontato le storie del mondo orientale; è vissuto cinquemila anni ed è morto a Gerusalemme nel ventiseiesimo anno del regno di Ottavio, nell'anno in cui nacque Gesù Cristo. Il quarto è Annoit, figlio di Ethior, figlio di Cas, figlio di Cam, che ha raccontato le storie del mondo meridionale: è morto all'epoca di Cormac, figlio di Conn, cioè — secondo il testo — nel III secolo d.C. (85).

Un simile sistema di orientamento, che si potrebbe facilmente considerare biblico, coincide con la nozione geografica della divisione territoriale dell'Irlanda, al cui centro sta un quinto punto cardinale. L'esempio migliore ricorre nel racconto della *Battaglia di Mag Rath*:

«Il Festino di Tara viene fatto da Domnall, figlio di Aed, figlio di Ainmire, e questi sono i tre festini d'Irlanda: il Festino di Emain, il Festino di Tara e il Festino di Cruachan. Egli convocò gli uomini d'Irlanda a questo Festino di Tara. Fu preparato un letto per Domnall in mezzo al palazzo di Tara e, dopo ciò, la folla si sedette: il re del Munster nella parte meridionale della reggia, gli uomini del Connaught a occidente, gli uomini dell'Ulster a settentrione, gli uomini del Leinster a oriente, quelli del centro dell'Irlanda attorno a Domnall in quella reggia. Così era formata la corte: il re del Munster alla sua destra, il re del Connaught alle sue spalle, il re dell'Ulster alla sua sinistra. Ed ecco come si sarebbero disposti se uno degli Ui Néill del sud avesse ottenuto la sovranità: il re del Leinster al suo fianco, il re di Ailech alla sua destra, il re dell'Ulster al suo fianco, il re del Connaught alle sue spalle [...]» (86).

Questo brano conferma e illustra la suddivisione dell'Irlanda in cinque province a opera di Fintan, com'è narrato nella *Fondazione del Dominio di Tara*, suddivisione eseguita in base a criteri che, nell'ordine in cui sono enumerati, ribadiscono chiaramente il significato della *dextratio* e della circumambulazione:

« "Fintan", egli disse, "com'è stata divisa, che cosa v'è stato messo?". "Non è difficile", egli disse, "a ovest la scienza, a nord la battaglia, a est la prosperità, a sud la musica, al centro la sovranità" » (87).

Lo schema è come segue:

scienza	***ovest***	***Connaught***
battaglia	***nord***	***Ulster***
prosperità	***est***	***Leinster***
musica	***sud***	***Munster***
sovranità	***centro***	***Meath .***

Tale sistema, che rispetta altresì la gerarchia del 'centro' e dei 'lati' del cosmo, ha lasciato tracce nei testi religiosi o agiografici: è infatti ravvisabile in una clausola stilistica esaltante l'universalità del Cristo, per esempio in un'anonima quartina del *Lebor Brecc*:

> «Il volto di Gesù crocifisso a occidente,
> a oriente senza tributo della carne, il dorso dell'agnello,
> il suo fianco sinistro è rivolto a meridione verso il sole,
> immerso nel dolore, il suo fianco destro rivolto a settentrione» (88).

V. Le Isole a Settentrione del Mondo

Donde provenivano i druidi e la loro dottrina? Erano menzionati per la prima volta nei *Commentari* di Cesare, intorno al 50 a.C. Non costruiscono né utilizzano megaliti, ma certamente sono antichi tanto quanto la presenza celtica in Europa. Diogene Laerzio scrive:

> «Affermano alcuni che la ricerca filosofica abbia avuto inizio dai barbari. E infatti Aristotele nel libro *Magico* e Sozione nel libro ventitreesimo della *Successione dei filosofi* dicono che gli iniziatori furono i Magi presso i Persiani, i Caldei presso i Babilonesi e gli Assiri, e i Gimnosofisti presso gl'Indiani, i così detti Druidi e Semnotei presso i Celti e i Galli» (89).

(Traduz. it. di M. GIGANTE, Laterza, Roma-Bari, 1987^2, vol. I, p. 3)

Nei fatti, il problema dell'origine dei druidi e del druidismo coincide con il problema dell'origine dei popoli celtici e, in questa medesima prospettiva, del passato indoeuropeo:

> «I Druidi raccontano che in realtà una parte del popolo era indigena, ma che pure altre genti vi confluirono da isole lontanissime e da regioni al di là del Reno, cacciate dalle loro sedi sia da continue guerre che dalle inondazioni del mare in tempesta» (90).

(Traduz. it. di A. SELEM, Utet, Torino, 1973^2, p. 167)

Tali catastrofi o tali cataclismi sono certo più leggendari che storici: in essi scorgiamo facilmente la traccia di racconti eziologici analoghi a quelli del *Libro delle Conquiste dell'Irlanda*.

Cesare (*BGall.* VI, 13) fornisce un'indicazione geografica apparentemente più precisa:

«È comune opinione che l'organizzazione dei druidi sia originaria della Britannia e di lì sia passata in Gallia e ora chi vuole approfondirne lo studio, si reca per lo più in tale isola, alla ricerca di notizie al riguardo».

(Traduz. it. di F. BRINDESI, Rizzoli, Milano, 1978², p. 225)

Ma sarebbe sbagliato vedere in tale osservazione la traccia di uno stato antecedente, durante il quale i druidi non sarebbero esistiti, stato di cui la memoria dei Galli avrebbe serbato ricordo. L'origine britannica così documentata da Cesare non prova, neppure, che le dottrine druidiche sarebbero state contaminate o influenzate da contatti con popolazioni straniere [91]. Bisogna anche eliminare la tendenza a scindere il mondo religioso celtico in 'druidico' e 'predruidico', in 'celtico' e 'preceltico', segnatamente perché una dottrina religiosa tradizionale non è mai la sintesi di una serie o di una combinazione di correnti di diversa origine. A voler 'datare' i druidi in base ai documenti si finisce per asserire che «i Galli, recatisi in Gran Bretagna, hanno portato (*sic*) da laggiù il druidismo» posteriormente al III secolo a.C. [92]. Taluni storici tendono a porre questa problematica nel tempo e nello spazio, in base al primo documento offerto loro dal caso. Ma il documento non significa altro che l'esistenza dei druidi viene registrata nella storia scritta a partire da una certa data. La creazione del druidismo non risale alla guerra gallica e sarebbe illogico dissociare l'esistenza dei druidi da quella dei Celti.

Nei fatti, l'istruzione supplementare cercata dagli eroi in Gran Bretagna e in Scozia risulta ottimamente documentata: benché essa sia sempre un apprendistato guerresco, il perfezionamento delle conoscenze rivela un andamento sicuramente iniziatico. È il caso, per esempio, del giovane Cuchulainn. Per amore di Emer, sua promessa sposa, egli acconsente ad affrontare rischiosissime avventure in Scozia (e questa è l'unica volta, nella sua breve esistenza, che egli esce dall'Irlanda), completamente ignaro del fatto che il suo futuro suocero spera di sbarazzarsi di lui:

«Fu dato loro il benvenuto. Erano tre. Quando egli (Forgall Manach, padre di Emer) ebbe congedato i suoi al terzo giorno, furono esaltati davanti a lui Cuchulainn e i campioni degli Ulati. Allora egli disse che era vero e che era meraviglioso, ma che avrebbe trovato Cuchulainn ancora più meraviglioso se costui fosse andato da Domnall il Bellicoso, in Scozia. In altre parole, faceva quella proposta per non farlo mai più ritornare. Imposto a Cuchulainn quanto desiderava, Forgall intraprese la via del ritorno» [93].

Ma Forgall ha commesso un errore, perché in Scozia Cuchulainn impara moltissime prodezze guerriere, tra cui l'uso del famoso *gae-bolga*

(«giavellotto-fulmine»), le quali lo renderanno superiore, definitivamente e incontestabilmente, a tutti i suoi avversari. Inoltre egli acquisisce rudimenti di magia, giacché sa contorcersi spaventosamente e sa scrivere in *ogam*. Orbene, la Scozia è già più settentrionale rispetto all'Irlanda.

Secondo la medesima usanza, per le medesime necessità, prima di uccidere Cuchulainn, anche i figli di Calatin[94] vanno a istruirsi all'estero — su raccomandazione e a spese della regina Medb — e iniziano con un lungo soggiorno in Gran Bretagna, indicata nel testo con il nome irlandese della Scozia, *Alba*:

> «Partirono sollecitamente per la terra di Alba, dove restarono un anno. Quivi ricevettero tutti quanti gli insegnamenti magici e diabolici. Da laggiù partirono alla volta di Babilonia, poi andarono in cerca di tutti i druidi del mondo, ricevendo i loro insegnamenti finché non ebbero raggiunto le sovraffollate contrade infernali»[95].

Babilonia, menzionata in queste righe, è un particolare aggiunto dal trascrittore cristiano: si tratta soltanto di una testimonianza supplementare circa la denigrazione subita dal paganesimo (poiché esso mira alla morte di Cuchulainn!). Non ha importanza: se i guerrieri e i maghi di basso rango andavano in Scozia, a maggior ragione si recavano laggiù anche i druidi. È il caso del *file* Nede:

> «Adnae, figlio di Uthider, delle contrade del Connaught, era dottore d'Irlanda in sapienza e in poesia. Aveva un figlio, cioè Nédé; questo figlio andò a imparare la scienza in Scozia da Eochu Echbel. Restò presso Eochu finché non fu versato nel sapere»[96].

Comunque la si chiami, *Alba* in Irlanda o *Britannia* in Gallia, la Gran Bretagna è un'isola e, simbolicamente, ogni isola costituisce un centro iniziatico. Anche l'Irlanda è un'isola, e non priva di requisiti! Ma queste grandi isole sono ancora troppo estese. In esse dovevano esistere punti dove si condensavano la religione e il soprannaturale: *omphaloi* di Uisnech o di Stonehenge, per esempio. A tale riguardo, l'iniziativa di un generale romano del I secolo d.C., Paolino Svetonio, ci ha permesso di identificare una di queste isole ricche di potenziale sacro e di scuole o di santuari druidici: si tratta di Mona, cui è dedicato il passo degli *Annali* precedentemente esaminato (v. pp. 32-33). Ma Mona è un'isola affatto uguale a quella dei Siluri menzionata da Solino (XXII, 7):

«L'isola dei Siluri è separata da uno stretto arduo dalla riva abitata dalla popolazione britannica dei Domnonii. Gli abitanti ne conservano ancora le antiche usanze: rifiutano il denaro, onorano gli dèi e, tanto gli uomini quanto le donne, sfoggiano la loro scienza augurale».

Quest'isola è religiosa al più alto grado, poiché tutti i suoi abitanti sono dotati di potere divinatorio. Ecco ora una descrizione più audace fattane da Plutarco:

«Allora Demetrio disse che molte delle isole sparse intorno alla Britannia sono deserte, e che alcune devono il loro nome a un demone o a un eroe. Lui stesso, per ordine dell'imperatore, era approdato alla più vicina di queste isole per esplorarla: gli abitanti erano pochi, ma i Britanni li consideravano sacri e inviolabili. Era da poco sbarcato, quando il cielo fu tutto sconvolto da tuoni, tempeste di vento e fulmini; quando tornò la calma, gli isolani spiegarono che era scomparso uno degli esseri superiori. "Quando una lampada è accesa" dicevano "non fa alcun male, ma nello spegnersi dà fastidio a molti: così le grandi anime hanno uno splendore propizio, innocuo; ma quando si spengono e muoiono, spesso, come è avvenuto ora, suscitano venti e tempeste, oppure infettano l'aria di umori nocivi".
"Qui vicino" aggiungevano "c'è un'isola in cui è tenuto prigioniero Crono, che dorme sorvegliato da Briareo. Il sonno è la catena che gli è stata imposta, e intorno a lui vi sono molti demoni che gli fanno da compagni e servitori"» (97).

(Traduz. it. di M. CAVALLI, in PLUTARCO, *Dialoghi delfici*, Adelphi, Milano, 1983, p. 84)

La geografia, antica o moderna, aiuta ben poco a chiarire il testo di Plutarco, incursione greca nel paese degli Iperborei. Di quali isole si tratta? Ancora una volta si deve rinunciare a localizzarle con precisione: non mancano arcipelaghi o isole costiere in tutta l'Europa nordoccidentale. I Greci e i Latini non sembrano neanche troppo sorpresi dal gran numero di isole sacre che, dall'isola Dumet, di fronte all'estuario della Loira, fino all'isola di Sein, ad Anglesey e ad altre ancora, costellavano i mari celtici. Tutte queste isole, grandi o piccole, sono importanti. Già Avieno, nel suo *Ora Maritima*, definisce l'Irlanda un'*insula sacra*, dedicata a Saturno e *herbarum abundans*, qualifica che non lascia alcun dubbio in proposito(98). Il tratto essenziale è mitologico: Crono addormentato ricorda il Dagda che sospende il corso del tempo. Pertanto le isole settentrionali appartengono all'Altro Mondo: ***esse non sono situate nel nostro spazio terreno***(99). La mitologia affiora continuamente in tali racconti, che non hanno nulla da invidiare all'*Odissea*. In isole sif-

fatte si recano i morti, a detta di un celebre testo relativo a quella vera e propria porta dell'Altro Mondo che è la Bretagna armoricana, la *Letavia* colonizzata dai Britanni, ma che, da quando erano esistiti Celti a occidente, non avea mai smesso di essere celtica:

«Sul litorale oceanico che circonda la Bretagna abitano pescatori sudditi dei Franchi, ma non soggetti al pagamento di un tributo. Nel sonno, essi odono attorno alle loro case una voce che li chiama e hanno l'impressione che qualcuno bussi alla loro porta. Si alzano, trovano imbarcazioni straniere piene di passeggeri, salgono a bordo e, in un baleno, giungono in Bretagna con un solo colpo di timone, mentre quando devono usare i loro battelli compiono il tragitto a malapena in un giorno e in una notte, con tutta la velatura spiegata. Laggiù fanno sbarcare gli ignoti passeggeri da loro trasportati. Senza vedere nessuno, odono le voci di coloro che li accolgono, chiamandoli per nome, indicando la loro tribù, i loro vincoli di parentela, con segni convenuti. Odono i passeggeri rispondere. Poi, con un unico slancio, ritornano al loro paese e si accorgono che il loro vascello è alleggerito del peso di coloro che essi hanno condotto»[(100)].

Questo testo è interessante, malgrado risalga a un'epoca tarda della letteratura greco-bizantina. Evidenzia un'atmosfera e conserva traccia, sotto forma di leggenda, di concezioni religiose assolutamente identiche a quelle dell'Irlanda e della Gallia. Infatti l'Armorica, divenuta *Letavia* e poi Bretagna, non deve alla colonizzazione insulare la sua prerogativa di luogo di passaggio dei morti[(101)]. Tale prerogativa risale a una fase antecedente, come dimostra un breve passo di Claudiano (*In Rufinum* I, 123-128), scritto verso la fine del IV secolo:

«Là dove si stende la spiaggia più remota della Gallia, c'è un luogo circondato dalle acque dell'oceano; laggiù — si narra — Ulisse animò con libagioni di sangue il popolo dei morti. Laggiù si ode il tenue soffio delle ombre che volano lamentose. La gente del posto vede partire le pallide schiere dei morti».

D'altronde Plutarco c'informa ancora meglio, come se avesse letto o udito i racconti delle navigazioni irlandesi:

«Nulla vieta che io inizi come Omero: Ogigia è un'isola remota in alto mare, dista dalla Britannia cinque giorni di navigazione, a ovest. Altre tre isole, lontane da tale isola tanto quanto distano l'una dall'altra, sorgono oltre, proprio a nord-ovest. Su una di esse, secondo le leggende dei Barbari, Saturno sarebbe stato imprigionato da Zeus. Sorvegliato da suo figlio, egli

dimorava nella più remota, oltre il mare chiamato mare di Crono o di Saturno. I Barbari aggiungono che il grande continente che circoscrive il grande mare dista un po' meno delle altre isole, è a circa cinquemila stadi da Ogigia; e non vi si può sbarcare se non su imbarcazioni a remi. Nei fatti, le acque consentono soltanto una navigazione lenta. Quando la stella di Saturno, che i Greci chiamano Fenone, e quelli, secondo quanto mi fu detto, Nycturus, giunge sotto il segno del Toro, cosa che accade ogni trenta anni, essi procedono a un sacrificio prestabilito da molto tempo e preparano una spedizione per mare come segue: persone, scelte a sorte, s'imbarcano su altrettante barche, accuratamente fornite di tutto quanto necessita per viaggiare a voga su simile mare e per stare in viaggio così a lungo. Una volta partiti, è chiaro, non tutti hanno lo stesso destino. Quelli che hanno vittoriosamente superato i capricci del mare sbarcano dapprima sulle isole antistanti, abitate dai Greci. Colà vedono il sole nascondersi per un periodo più breve di un'ora in trenta giorni. Tale lieve oscuramento viene considerato notte; è una luce crepuscolare, come all'imbrunire. Restano laggiù novanta giorni, trattati con onore e sollecitudine, stimati e chiamati persone sacre; dopo di che, i venti li riportano via. Nessuno abita l'isola di Crono, tranne loro stessi e quelli che vi sono stati mandati prima di loro. È consentito loro andarsene da laggiù, quando hanno celebrato per tredici anni il culto del Dio, tuttavia la maggior parte di loro preferisce rimanere: alcuni perché si sono abituati, altri perché, senza fatica e senza sforzo, sono riforniti di tutto in abbondanza, sia perché si occupano dei sacrifici e delle cerimonie del culto, sia perché si occupano di lettere e di filosofia» (102).

Anche quest'isola di Ogigia — quasi inaccessibile, alla stregua di tutti i centri iniziatici — e donde si vedeva il sole di mezzanotte, è settentrionale, se non polare. Essa ricorda, per le sue meraviglie e per le sue delizie, il *sid* irlandese, sempre in base a quanto afferma Plutarco (*De facie in orbe Lunae*, 26):

«Nulla è più seducente della natura di quest'isola, dove l'aria è incantevolmente soave. Alcuni pensavano di lasciarla, ma il Dio li dissuase, presentandosi a loro come a familiari e ad amici: nei fatti, molti di questi isolani vedono demoni e parlano con loro direttamente, non solo in sogno o mediante visioni simboliche. Quanto a Saturno, egli dimora in una grotta profonda, addormentato su una roccia fulgida come oro; infatti Zeus ha escogitato di legarlo con il sonno. Uccelli che vivono in cima a tale masso portano, svolazzando, l'ambrosia al Dio. Un odore delizioso sprigiona da quella roccia come da una sorgente, profuma tutta quanta l'isola. I Demoni già menzionati circondano Saturno e gli prodigano le loro attenzioni. Essi appartenevano alla sua corte quando egli regnava sugli dèi e sugli uomini. Dotati anche loro di virtù profetica, fanno un gran numero di predizioni e, riguardo agli avvenimenti più importanti, fanno rivelazioni preziose, assicurando che esse sono i sogni di Saturno».

Tali isole di delizie, sedi di un'intensa vita religiosa, hanno fortemente impressionato i Greci. Ma esse sono mitiche, non reali. E non tutto è così, perché ecco con quanta e quale concretezza, secondo Strabone (II, 4, 1), Pitea descrive l'estremo nord dell'Europa:

«Descrive Tule e i suoi dintorni dove, secondo il suo racconto, non c'è né terra, né acqua, né aria allo stato puro, ma una specie di miscuglio dei tre elementi, simile a una gelatina di pesce, dove la terra, l'acqua, l'aria e tutte le cose sono mescolate, come se fossero state tutte quante riunite assieme. Laggiù non si può né viaggiare né veleggiare. Egli afferma di aver visto tale sostanza con i suoi stessi occhi, ma di riportare gli altri particolari per sentito dire»[(103)].

Tule non è l'Irlanda. Tuttavia le descrizioni includono tutte le regioni iperboree, compresa la Gran Bretagna settentrionale, senza accennare la minima distinzione etnica tra Celti e Germani: d'altronde, la maggior parte delle isole frequentate dai Greci era popolata da Celti. E il mare di Pitea, se esso non è un'immagine o un simbolo del caos primordiale, sembra almeno altrettanto mitico quanto le isole di Plutarco.

Certamente andranno distinte le isole mitiche del regno dell'Altro Mondo dalle isole, assolutamente reali, dove i druidi vanno ad acquisire un'iniziazione superiore e donde essi non hanno difficoltà a ritornare per dispensare il loro insegnamento. Il fatto che i Greci non abbiano compreso tutto o che talora, se non quasi sempre, essi abbiano interpretato alla lettera il loro significato non modifica affatto la nostra affermazione, perché il principio resta invariato: tutte queste isole stanno a occidente e a settentrione del mondo e ciò, secondo l'orientamento celtico, indica sempre la medesima direzione. E se nelle navigazioni irlandesi non compaiono druidi, dal momento che, segnatamente, i druidi si acquartieravano nella geografia reale, vi sono abbastanza saggi e filosofi nel passo di Plutarco. Gli Iperborei della tradizione letteraria greca non possono essere stati altro che Celti. Ma gli Dèi e i maestri, nelle narrazioni, assumevano tratti misteriosi e mitici. La loro insularità era già un motivo sufficiente[(104)]. Conservando soltanto l'idea centrale, il dato relativo all'istruzione, Cesare ha razionalizzato e semplificato all'estremo, mentre invece i Greci hanno preso tutto quanto l'elemento fantastico per oro colato, apparentemente senza che nessuno — fatto curioso — abbia mai pensato a confrontarlo con il tema mitologico delle Isole Fortunate tipico anche della leggenda greca. Il dio che governa queste isole o che vi

risiede è, in ogni modo, un temibile personaggio, anche se addormentato: Crono, nell'interpretazione greca, è il Dispater gallico, il dio dei morti, il padre di tutti i viventi. In Irlanda il Dagda è detto *Eochaid Ollathir* «padre potente»: la sua mazza con un'estremità uccide e con l'altra resuscita. Egli viene detto anche *Ruadh Rofhessa* «il Rosso dalla Scienza Perfetta». È il dio-druida e il dio dei druidi. È normale che i druidi di questo mondo siano andati da lui, miticamente e realmente, a completare la loro conoscenza delle cose divine[(105)].

L'origine nordica del sapere tradizionale viene esaustivamente confermata dal più importante dei testi mitologici irlandesi, il racconto, spesso citato, della *Battaglia di Mag Tured*. Così esso descrive l'insediamento primordiale degli dèi, i Tuatha Dé Danann:

«I Tuatha Dé Danann stavano nelle Isole a Settentrione del Mondo, imparando la scienza e la magia, il druidismo, la saggezza e l'arte. E superarono tutti i sapienti nelle arti del paganesimo.
C'erano quattro città dove essi apprendevano la scienza, la conoscenza e le arti diaboliche, cioè Falias e Gorias, Murias e Findias.
Da Falias fu portata la Pietra di Fal che stava a Tara. Essa mandava grida quando vi saliva sopra ogni re che s'impadroniva dell'Irlanda.
Da Gorias fu portata la lancia che apparteneva a Lug. Contro di essa o contro colui che la teneva in mano non fu mai vinta battaglia.
Da Findias fu portata la spada di Nuada. Nessuno le sfuggiva quando essa era sguainata dal fodero della Bodb, nessuno le resisteva.
Da Murias fu portato il calderone del Dagda. Nessuna compagnia se ne allontanò insoddisfatta.
In queste quattro città c'erano quattro druidi. Morfesae era a Falias. Esras era a Gorias. Uiscias era a Findias. Semias era a Murias. Sono i quattro poeti dai quali i Tuatha Dé appresero la scienza e la conoscenza»[(106)].

Malgrado la tardiva trascrizione cristiana che ha deformato la definizione nell'ottica del 'paganesimo' (il manoscritto risale al XV secolo), questo passo è denso di religiosità primitiva. Non è questa la sede per studiare gli dèi in esso nominati, i talismani loro attribuiti, il simbolismo etimologico dei nomi delle città e dei druidi[(107)]. Si deve mirare all'essenziale: nelle Isole a Settentrione del Mondo, alle quali la tradizione irlandese fa espressamente risalire le proprie origini, regnano quattro druidi, ognuno su di un'isola e su di una città mitica, prefigurando così la divisione dell'Irlanda in quattro province. Tali druidi sono anche i quattro Maestri della letteratura medioevale e lo stesso san Patrizio, a giudicare

dalla forma goidelica del suo nome, *Cothraige*, è stato il loro servo[108]. Né si possono dimenticare i quattro evangelisti, felice coincidenza che combacia con l'immagine dei quattro reggenti del mondo.

Assai curiosamente, almeno in apparenza, la conversione al cristianesimo ha provocato uno spostamento del polo d'attrazione tradizionale: gli Irlandesi non vanno più in Gran Bretagna, sono gli Anglosassoni (e non i Britanni!) a venire a istruirsi in Irlanda. Grazie alle sue scuole monastiche, nel VII secolo l'Irlanda era diventata un centro d'insegnamento della letteratura cristiana. Lo si legge nel Venerabile Beda, uno degli autori meglio informati, nonché più chiari, su quel periodo povero di documenti storici attendibili:

> «A quel tempo c'erano laggiù (in Irlanda) molti nobili e persone di nascita inferiore, di origine inglese, i quali, all'epoca dei vescovi Finan e Colma, avendo lasciato l'isola che era la loro patria, si erano ritirati colà, sia per studiare le letture divine, sia per condurre una vita più perfetta. Alcuni presto s'impegnarono nella vita monastica, altri, preferendo andare dalla cella di un maestro a un'altra, traevano piacere dallo studio. Gli irlandesi li accoglievano assai volentieri, offrendo a tutti quanti vitto ogni giorno senza pretendere pagamenti; procuravano loro testi da leggere e dispensavano insegnamento gratuito»[109].

Ma a quell'epoca non esisteva più nessuna trasmissione tradizionale colta del sapere celtico. La registrazione per iscritto era già un fatto compiuto.

Per riassumere e per concludere, i maestri dei Celti provenivano dalle Isole a Settentrione del Mondo: laggiù i Celti dovevano andare ad attingere e a rinnovare la scienza sacra. Con ogni evidenza tale tradizione non va interpretata alla lettera per quanto riguarda l'origine reale dei Celti nel contesto generale delle migrazioni indoeuropee. Ma è una concezione tradizionale che si ritrova in India e perfino anche in Cina. Essa documenta l'autenticità e l'estrema antichità di ciò che rappresenta.

Se ci fosse bisogno di prove supplementari, basterebbe constatare che la leggenda mitologica ha esteso l'origine nordica dei Tuatha Dé Danann a tutte le stirpi mitiche che hanno popolato l'Irlanda. Diventa automatico il rimando alle Isole a Settentrione del Mondo quali sedi di un'istruzione che dura lunghi periodi:

> «Bethach, figlio di Iarbonel l'indovino, figlio di Nemed: i suoi figli andarono nelle isole a settentrione del mondo per apprendere il druidismo, il

paganesimo e le arti diaboliche, talché essi furono sapienti in ogni arte e allora furono i Tuatha Dé Danann. Ed essi vennero in Irlanda duecentotrent'anni dopo che l'avevano lasciata. Bethach, figlio di Iarbonel l'indovino, figlio di Nemed, morì con i suoi dieci uomini in Irlanda. Le loro dieci donne rimasero vive ancora ventitre anni dopo di loro, prima di trovare la morte» [110].

In tal modo l'Irlanda è diventata un paese primordiale. Tra i primi venuti c'è stata una donna, Cessair: ella sperava di sfuggire al diluvio, che sapeva imminente. Proveniva dalla Spagna. Ma la Spagna, donde sono originari i Goideli (un fatto, questo, che ci guarderemo bene dal confermare!), è una localizzazione generica del paese dei morti, in altre parole del *sid*. L'Irlanda non è la meta casuale di peregrinazioni imprecisabili:

«Riguardo alla conquista di Cessair e alle notizie che la concernono prima del diluvio: chi prese l'Irlanda prima della creazione del Mondo? Non è difficile: Cessair, figlia di Bith, figlio di Noè, figlio di Lamech, era figlia adottiva di Saball, figlio di Manual.
Altri dicono che Banba era il nome della donna che prese l'Irlanda prima del diluvio e che da lei deriva il nome Banba dato all'Irlanda. Allora Cessair venne dall'isola di Meroe, lungo il corso del Nilo. Per sette anni restò nei pressi dell'Egitto. Per otto giorni navigò sulle acque del Mar Caspio. Impiegò venti giorni per andare dal Mar Caspio al Mare Cimmerio. Restò per un giorno nell'Asia Minore, tra la Siria e il Mare Torriano. Impiegò venti giorni per navigare a vela dall'Asia Minore alle Alpi. Per diciotto giorni restò nel tratto compreso tra le Alpi e la Spagna. Impiegò nove giorni ad andare dalla Spagna all'Irlanda. Raggiunse l'Irlanda di sabato, ed era sabato 15, come dice il poeta [...].
Cessair e i suoi giunsero quaranta giorni prima del diluvio: l'equipaggio di tre imbarcazioni giunse a Dun na mBarc, al Promontorio Meridionale di Corcco Duibne. Due imbarcazioni fecero naufragio, tanto che scamparono soltanto Cessair e l'equipaggio della sua nave: ciò avveniva mille e seicentocinquantasei anni dopo l'inizio del mondo. Cinquanta fanciulle e tre uomini: tante erano le persone a bordo di quella nave, cioè Bith, figlio di Noè, figlio di Lamech, donde è venuto il nome Sliab Betha. Egli fu sepolto nel grande cairn di Sliab Bethach. C'era Ladra, il pilota, donde ebbe origine il nome Ard Ladrann. Egli fu la prima persona che morì in Irlanda prima del diluvio: morì per gli stravizi amorosi, oppure perché l'impugnatura del remo gli si conficcò in fondo alla schiena. Comunque egli fosse morto, fu proprio Ladra il primo a morire in Irlanda. Fintan, figlio di Labraid, figlio di Bethach, figlio di Lamech, figlio di Bochra, poiché Bochra è il nome di sua madre: proprio da questo giovane prese nome Fert Fintain in Tul Tuinde» [111].

Tutte queste antiche leggende facevano testo: il monaco gallese Geraldo di Cambria, attivo verso la fine del XII secolo, rievoca la storia di Cessair, pur non comprendendo come se ne sia conservata memoria[(112)]. Nella prima metà del XVII secolo Keating ne fa ancora menzione nella sua *Storia d'Irlanda*: anche per lui, come per Geraldo di Cambria, il problema non è credere o non credere alla storia di Cessair, ma sapere in qual modo il racconto delle sue avventure ci sia stato tramandato malgrado la cesura provocata dal diluvio, dal momento che la lista biblica dei sopravvissuti non contiene alcun nome irlandese. Ed ecco l'ipotesi formulata da questo venerabile, erudito canonico, contemporaneo di Luigi XIV:

> «Inoltre non comprendo come degli storici abbiano potuto disporre di racconti relativi a persone giunte — secondo quanto essi affermano — in Irlanda prima del Diluvio, a meno che non glieli abbiano dati demoni dell'aria, loro concubine del *sid* quando essi erano pagani»[(113)].

Non importa. L'antica tendenza degli eruditi medioevali ad ascrivere ai Celti origine semitica (assegnando loro un posto nelle genealogie bibliche) nulla toglie al fatto che proprio dei druidi abbiano indicato a Cessair l'Irlanda quale il paese più adatto a lei.

VI. Il passaggio dell'acqua

Si noterà, insomma, che tutte le peregrinazioni dei nuovi occupanti avvengono sul mare, tranne poche tappe sulla terraferma, tappe che sfidano il buon senso geografico. Per andare all'Altro Mondo e per tornare da esso si segue sempre una rotta marittima.

Il passaggio dell'acqua, la lotta contro i marosi, secondo molte testimonianze antiche, sono connessi con tale concezione, che rappresenta la giustificazione mitica del potere dei druidi sull'acqua.

Il primo testimone è Aristotele (*Eth. Eud.* III, 1, 1229b):

> «Perciò non si è coraggiosi se si affrontano le cose temibili per ignoranza [...] e neppure se uno, pur conoscendo la grandezza del pericolo, lo affronta per impetuosità, come i Celti che vanno incontro alle onde brandendo le armi».
>
> (Traduz. it. di A. PLEBE, in ARISTOTELE, *Grande Etica, Etica Eudemia*, Laterza, Bari, 1965, p. 147)

Il secondo testimone è lo Pseudo-Aristotele, citato da Plinio (*HN* II, 220):

«Aristotele [...] aggiunge che nessuna creatura può spirare se la marea non è calante; osservazione che molti hanno fatto sull'Oceano Gallico, e verificata quanto meno riguardo all'uomo».

(Traduz. it. di A. BARCHIESI, R. CENTI, M. CORSARO, A. MARCONE, G. RANUCCI, Einaudi, Torino, 1982-1988, vol. 1, p. 347)

Terzo, e più importante, testimone è Strabone (*Geog.* VII, 2, 1):

«Si sbaglia sia chi dice [...] sia chi afferma che i Celti, per esercitarsi a non temere nulla, restano dentro le loro case battute dai marosi, a costo di doverle poi ricostruire, e che presso di loro muoiono più persone per le acque che per la guerra: è quanto dice Eforo. Ma le maree sono regolari, si conosce esattamente fin dove arriva il mare. Quindi non esistono ragioni per tali assurdità, poiché questo fenomeno si verifica due volte al giorno. E non hanno mai notato che il flusso e riflusso delle acque è una cosa del tutto naturale, senza rischio, che accade non solo presso di loro, ma anche presso tutte le popolazioni che vivono in riva all'oceano! Non è incredibile? Anche Clitarco sbaglia: ci parla di cavalieri i quali, vedendo sopraggiungere il mare, si salvarono in groppa ai loro destrieri e, fuggendo, per poco non vennero raggiunti e circondati dai marosi: ma, per quanto sappiamo, i marosi non avanzano con moto così rapido. Il mare cresce insensibilmente. E, poi, un fenomeno che si produce ogni giorno, che rimbomba nelle orecchie già quando si è nelle vicinanze prima ancora di riuscire a vederlo, non doveva ispirare tanto panico da mettere in fuga, come se fosse stato un accidente imprevisto» (114).

Attraverso la prosaica confutazione di Strabone si può agevolmente individuare la reinterpretazione del mito. Sorge spontaneo il confronto con alcune strofe del poema irlandese intitolato la *Vecchia di Beara* (*Sentainne Berri*), risalente all'inizio del IX secolo. Vi compare ossessivo, incessante, il tema del flusso e del riflusso, evocatore di morte e d'infelicità:

«Il riflusso è venuto verso di me come un mare;
la vecchiaia mi ha ingiallita,
e benché io me ne dolga
essa s'avvicina gioiosa alla sua preda.

[...............................]

Tre marosi
s'avvicinano alla fortezza di Ard Ruide,
un'ondata di guerrieri, un'ondata di cavalli,
l'ondata dei levrieri del figlio di Lugaid.

L'onda del flusso
e la seconda, quella del riflusso;
tutte vengono verso di me,
in modo che le riconosca.

Il flusso dell'onda,
che il silenzio della mia cella non lo raggiunga!
Benché grande sia la mia scorta nell'oscurità
una mano è calata su tutti quanti loro.

[..............................]

Questo è bello per un'isola del vasto mare:
il flusso viene dopo il suo riflusso;
ma io, io non mi aspetto
che il flusso venga dopo che il riflusso mi ha toccata.

Oggi appena appena potrei
riconoscere un solo luogo.
Tutto quanto era nel flusso
è nel riflusso»[115].

La Vecchia di Beara è l'Irlanda, sventurata e in declino, intenta a ricordare, con straziante malinconia, il suo passato splendore. Vita e morte stanno nell'alternanza di flusso e riflusso. Ma proprio con il riflusso i trapassati vanno nell'Altro Mondo. Ancora oggi, nel folklore bretone contemporaneo si crede che l'anima lasci la terra con il riflusso[116]. Per ritornare ad Aristotele e a Strabone, l'interpretazione più verosimile è che essi abbiano trasposto nella realtà leggende su guerrieri morti che partivano per l'Altro Mondo, in groppa ai loro destrieri e splendidamente armati[117]. È probabile, altresì, che tali autori abbiano aggiunto e confuso nozioni geografiche e topografiche estremamente vaghe sulle catastrofi verificatesi nell'Europa nordoccidentale in occasione di maremoti o di tempeste di straordinaria violenza[118]. Certo è che la loro comprensione del mondo celtico era assai limitata.

Ma gli errori, i fraintendimenti o le ingenuità degli autori classici sono, quando esistono, secondari. Occorre precisare che le concezioni celtiche sull'origine settentrionale o, più esattamente, polare della tradizione ricalcano e confermano tutte le concezioni relative all'Altro Mon-

do? Infatti anche l'Altro Mondo è formato da isole remote e meravigliose. Vi si arriva portati dal riflusso, l'acqua è, a un tempo, via e ostacolo. È necessaria una barca, per compiere un viaggio che dura un attimo. E all'arrivo, quale ricompensa! ***Il tempo, la distanza, la malattia, la colpa, e la morte sono definitivamente aboliti.*** I druidi, i loro maestri primordiali, gli uomini prescelti dalle messaggere del *sid*, tutti si uniscono agli dèi e sfuggono alle vicissitudini o alla schiavitù della materia e delle tre dimensioni. ***L'Irlanda tocca i vertici metafisici di uno spazio-tempo inesprimibile in formule accessibili alla comprensione umana, perché non è relativo né riducibile a formule matematiche, ma assoluto, irriducibile a ogni analisi e a ogni frammentazione.***

Tuttavia, il paradiso insulare ha esercitato un ascendente tanto forte che il cristianesimo, lungi dal renderne priva l'Irlanda, l'ha conservato, pur trasformandolo: le navigazioni che, come quella di Bran mac Febail, raccontano le avventure di un mortale attirato nell'Altro Mondo da una bellissima fanciulla, diventano le peripezie di monaci o correligionari, imbarcati, in numero che varia da dodici a tredici o da quindici a venti, su un fragile *coracle*, certo non più irretiti in lande remote dalla seduzione femminile. Scompaiono gli dèi e anche le donne, tranne qualche rara eccezione; il desiderio di andare in un mondo fiabesco si trasforma in una peregrinazione alla mercé di Dio, al fine di ottenere la remissione dei peccati. La navigazione cristianizzata ha scopo e mezzi rovesciati: non è più un fulmineo passaggio nell'Altro Mondo, ma una perpetua navigazione: ora un lungo viaggio disseminato di prove rischiose o di penose tentazioni, ora un premio costellato di piaceri monastici. Ma sempre i viaggiatori si deliziano su isole remote, celesti o infernali, irreperibili sulle mappe: le descrizioni non hanno valore geografico e, per quanto ne sappiamo, potrebbero indicare tanto le Antille, quanto Terranova o la Groenlandia. E queste isole non sono nemmeno tutte a settentrione del mondo, ma si trovano in qualche angolo remoto, verso occidente. Nulla è così poco cristiano come tale alternanza o tale successione di isole paradisiache o infernali, dove angeli e santi eremiti stavano fianco a fianco con diavoli, demoni e mostri. Nulla, ancora, è diventato tanto estraneo all'antica Irlanda mitica quanto tale lunga serie di preghiere, di penitenze, di messe, di miracoli e di buone azioni. In tal modo l'Altro Mondo perde la sua ragione d'essere e la bellezza evangelica della Gerusalemme celeste diventa fantasmagorica. Ci volevano tutto il pragmatismo, tutto l'idealismo dei monaci irlandesi dell'alto Medio Evo per sublimare la contraddizione.

Alcuni paragrafi della più celebre tra le navigazioni irlandesi cristianizzate, quella che diffusamente racconta i viaggi di san Brendano, mostreranno meglio di ogni commento il prodotto dell'assimilazione cristiana della concezione celtica del *sid* e delle Isole a Settentrione del Mondo. Chiaramente i druidi ne sono esclusi:

«Brendano disse addio ai santi di Aran e lasciò loro la sua benedizione. Fecero vela inoltrandosi in mare verso occidente e videro un'isola alta e bella a una certa distanza. Diressero le loro navi verso quell'isola e arrivarono fino alle sue sponde. Videro sulla spiaggia un gran numero di topi orrendi e feroci, grandi come gatti. I fratelli chiesero a Brendano: "Che cosa vogliono quei topi?". "Mangiarci e divorarci", disse Brendano.
In seguito fu rivelato a Brendano che era giunta l'ora di morire per il buffone che stava a bordo assieme a loro. Brendano gli disse: "Alzati, consuma il corpo e il sangue del Cristo e parti per la vita eterna, poiché odo il canto degli angeli che ti chiamano presso di loro". Il buffone si rallegrò nell'apprendere tale notizia e disse: "Signore, che cosa ho fatto di buono per venire accolto in cielo così presto?". Brendano gli rispose, dicendogli che gli conveniva compiere la volontà di Dio.
Dopo che quello ebbe consumato il corpo e il sangue di Cristo, la sua anima lo lasciò ed egli fu portato con grande tripudio in cielo, là dove sta Gesù Cristo attorniato dai nove gradi del cielo. Il suo corpo fu gettato sulla spiaggia e i sorci lo divorarono. Lasciarono soltanto le ossa sulla spiaggia. I compagni di Brendano seppellirono le sue ossa e inserirono il suo nome nel martirologio, perché egli era un santo glorioso. Così viene dimostrato dalla grazia del Signore che l'ultimo a salire sulla barca è stato il primo a essere da Lui prescelto per salire al cielo.
Poi i compagni di Brendano issarono le vele. Era estate. Trovarono vento direttamente in poppa e non dovettero remare, ma soltanto tenere alte le vele. Trascorsi così dieci giorni, il vento smorzò il suo frastuono e la sua forte voce e, poiché era scemata la sua forza, furono costretti a remare. Brendano parlò loro e disse: "Non temete, perché il nostro Dio ci guida e ci soccorre. Ritirate i remi in barca e non vi affaticate. Dio condurrà la sua nave e la sua gente dove vorrà". Brendano e i suoi mangiarono ogni sera. Ebbero vento in poppa e non sapevano dove il vento li stava spingendo.
Trascorsi così quaranta giorni, esaurite tutte le loro provviste, videro lontano un'isola erta, rocciosa e sabbiosa. Avvicinatisi a quell'isola, la trovarono così, con scogliere vertiginose e fiumi azzurri di acqua trasparente che cadevano dalle scogliere in mare. Non trovarono un porto dove poter sbarcare sull'isola. I fratelli erano sfibrati e spossati dal bisogno di cibo e di bevanda. Volevano prendere l'acqua di quei fiumi e portarsela via. Allora Brendano disse: "Non trafugate l'acqua dell'isola, poiché Dio ci mo-

strerà entro tre giorni un porto dove potremo sostentare i nostri corpi deboli e senza forza".
Percorso in tre giorni il giro dell'isola, trovarono un porto dove un'imbarcazione poteva prendere terra. Brendano si alzò e benedisse il porto prima dello sbarco. Le rocce erano, da ogni parte, come alte muraglie. Sbarcati a terra, Brendano disse ai suoi: "Non portate nessun indumento via dal battello".
Dopo di che, attraversando l'isola, videro un cagnolino che andò umilmente ai piedi di Brendano. Brendano disse ai fratelli: "Non è un buon messaggero, quello inviatovi da Dio? Seguitelo ed esso vi condurrà a casa". I fratelli lo seguirono come aveva ordinato Brendano. E Brendano disse loro: "State attenti a non farvi ingannare dallo Spirito Maligno. Io stesso vedo il Nemico incitare uno dei tre fratelli che ci hanno seguito via dal monastero a commettere un furto. Pregate fervidamente per l'anima di uno di quei tre fratelli, perché il suo corpo è in balia del diavolo". Erano in una casa indescrivibilmente lunga e larga, con moltissimi vasi decorati e briglie d'oro.
Allora Brendano disse al chierico che aveva l'abitudine di distribuire a ognuno la sua porzione: "Servici la parte inviataci da Dio". E quando il chierico si alzò, rapido, egli trovò le tavole imbandite con arredi multicolori. Nei piatti c'era un pane stranamente candido e pesce squisito in abbondanza. Brendano benedisse la mensa e disse ai fratelli: "Onorate e riverite il Dio onnipotente che ha dato a sazietà da mangiare e da bere a tutte le sue creature". Allora sedettero a tavola e lodarono Dio grandemente; benedissero bevanda e cibo e mangiarono a sazietà.
Quando ebbero consumato il loro pasto, Brendano disse loro: "Fratelli, dormite e riposatevi, poiché siete stanchi dopo il vostro viaggio e la vostra navigazione". E quando essi furono addormentati, Brendano vide lo Spirito Maligno sotto forma di una creaturina orrenda, che teneva in mano una briglia d'oro e poi posava quest'ultima sul petto del fratello. Il fratello si svegliò e pregò Dio finché non fu mattino. Fattosi giorno, Brendano disse ai suoi: "Andiamo al lavoro, a dire le ore". Andarono. Finito di recitare le ore, Brendano disse loro: "Adesso andiamo alle nostre barche". Alzatisi dai loro letti, trovarono le medesime tavole preparate come al solito. In questo modo rimasero tre giorni e tre notti.
Dopo di che, Brendano e i suoi si accinsero a partire. Egli disse ai suoi fratelli: "Badate, diletti amici, che nessuno di voi porti seco qualcosa di quest'isola dove stiamo".
Tutti dissero: "Che Maria ci impedisca, diletto padre, di commettere un furto durante il nostro viaggio!". Brendano disse: "C'è una briglia d'oro sotto l'ascella del fratello di cui vi ho parlato: l'altra notte il diavolo ce l'ha messa, con un furto". Udito ciò, il fratello scagliò la briglia d'oro lontano da sé e si prosternò davanti a Brendano, dicendo: "Padre amato, ho peccato, non v'è dubbio; ma abbi pietà di me e prega per la mia anima, affinché né la mia anima né il mio corpo siano dannati".

All'udire questo, i fratelli caddero in ginocchio e pregarono per l'anima del fratello. E quando si rialzarono dalle loro preghiere, videro l'omuncolo nero e orrendo cadere dal petto del fratello lamentandosi a gran voce, ed ecco quello che disse: "Perché mi hai scacciato, chierico, dall'eredità e dalla residenza dove sono rimasto per sette anni?". Brendano gli rispose e disse: "Nel nome del Signore Gesù Cristo, ti ordino di non tormentare e di non opprimere nessuno, fino al giorno del giudizio". E dopo questo il diavolo se ne andò.
Brendano disse ancora, al fratello: "Consuma il corpo e il sangue del Signore Gesù Cristo, perché adesso la tua anima si separerà dal corpo e tu verrai sepolto in questo luogo. Quanto al fratello venuto teco via dal monastero, tra poco egli resusciterà all'inferno". Allora l'anima del fratello lo lasciò, dopo che egli ebbe ricevuto il sacramento. Gli angeli gli andarono incontro e lo condussero in cielo. In seguito il suo corpo fu sepolto onorevolmente da Brendano e dai suoi.
Dopo di che, andarono alla spiaggia dov'era il loro battello e quando Brendano vi salì a bordo un giovane venne a lui, con un vaso colmo di pane e un altro colmo di acqua, e gli disse: "Ricevi questo dono dalle mani del vostro servo, poiché una lunga rotta vi attende. Tuttavia non rimarrete privi né di acqua né di pane fino a Pasqua". Scambiatisi un mutuo saluto di congedo, salirono sulle loro navicelle e navigarono sul mare per lungo tempo dopo quel fatto» (119).

Abbiamo limitato questo estratto a due aneddoti. Il racconto integrale ne comprende parecchie decine, nelle quali il meraviglioso cristiano, espresso nello stile prolisso e ampolloso (parzialmente attenuato dalla traduzione) del tardo medio-irlandese, diventa monotono. Comunque è chiaro il risultato finale cui perviene la totale cristianizzazione di un tema celtico: l'originale, svuotato del suo contenuto mitico, serve soltanto da scenario a leggende edificanti, eroe delle quali è inevitabilmente un santo, tanto sicuro delle sue preghiere e della sua salvezza quanto Cuchulainn lo era della propria morte e della propria gloria. Pochissimi particolari potrebbero servire al nostro studio (120).

Tuttavia il tema delle isole è altamente tradizionale, indipendentemente da qualsiasi sovrapposizione cristiana. Il tratto distintivo delle navigazioni irlandesi sta nel fatto che i viaggiatori sbarcano su una terra o su un continente soltanto di rado e fuggevolmente. Sono sempre isole, qualunque sia la loro estensione, che servono da tappe o da mete intermedie, perché, beninteso, la meta finale è sia l'Altro Mondo in quanto tale, sia più spesso l'Irlanda stessa, anch'essa un'isola. Ma abbiamo visto che esistono isole di tutti i tipi e ci si potrebbe, dunque, chiedere qua-

le immaginazione fulgida e visionaria le faccia sorgere così dalle brume nordoccidentali, vive di luce e di parvenze tanto irreali.

Per riassumere e per concludere, è impossibile separare le Isole a Settentrione del Mondo dall'Altro Mondo e dalle vie, sempre marittime, che portano laggiù. Le quattro isole dei quattro druidi primordiali dei Tuatha Dé Danann, nella sobrietà espressiva e nella semplicità dottrinale dell'esordio del *Cath Maighe Tuireadh* (o *Battaglia della Pianura dei Pilastri*), non differiscono, nell'essenza della loro natura, dalle innumerevoli isole descritte dagli *immrama*. E nemmeno si possono distinguere da queste ultime le isole paradisiache visitate dai Greci nelle regioni degli Iperborei. È il *sid* irlandese nella piena accezione del termine. Se i druidi vengono dalle isole o vi si recano a perfezionare le loro conoscenze, ciò non contraddice minimamente neanche il fatto che la loro presenza non viene mai segnalata sulle isole dove sbarcano i naviganti, da Bran a san Brendano. L'Altro Mondo rappresenta uno stato di perfezione in cui le gerarchie umane non sono più necessarie. Il cristianesimo lo ha popolato di eremiti, di santi, di mostri o di svariati *mirabilia*. Vi si celebra la messa e vi si recitano le ore, ma il cristianesimo non l'ha, tuttavia, trasformato in un paradiso cristiano e, senza toglierVi il suo mistero (anzi, al contrario), lo ha 'desacralizzato': le anime dei beati che, a furia di virtuosi pentimenti, hanno ottenuto la salvezza eterna, non restano laggiù.

VII. L'Uomo Primordiale

Cessair è la donna dei primordi: prima di lei non c'era stato essere umano in Irlanda. Purtroppo, forse perché ella era una donna, l'elemento maschile era scarsamente rappresentato nei suoi equipaggi (tre uomini e cinquanta donne); si è già citato (v. *supra*, p. 394) il passo del *Libro delle Conquiste* che narra le insolite circostanze del suo arrivo.

Il pilota, Ladra, non c'interessa: quel breve estratto dice su di lui tutto quello che c'era da dire in proposito. Ma un altro personaggio, Fintan, ha avuto, molto più di Cessair, il destino tipico dell'uomo primordiale. E ciò per due motivi: la sua longevità e la sua scienza. Il suo carattere di alto dignitario della storia irlandese, druida intemerato, è l'argomento di un poema del racconto della *Fondazione del Dominio di Tara*, qui citato per la sua brevità. Fintan ha vissuto abbastanza a lungo per poter assistere al diluvio, per vedere tutte le invasioni dell'Irlanda e, infine, per convertirsi al cristianesimo:

«L'Irlanda, sebbene mi sia richiesto,
io conosco correttamente
ogni conquista da lei subita
sin dalle origini del mondo ameno.

Cessair venne da oriente;
la donna era figlia di Bith,
con le sue cinquanta figlie
e il suo terzetto di uomini.

Il diluvio li colse,
benché fosse una pietosa sventura,
e li annegò tutti,
ognuno degli esseri umani nella sua altezza.

Bith, a nord di Sliab Betha,
triste era il mistero,
Ladra a Ard Ladran,
Cessair mentre arretrava.

Quanto a me, sono stato salvato
dal Figlio di Dio, protezione sulle schiere,
talché il diluvio mi portò
sopra il greve Tul Tuinde.

Per un anno sono stato sotto il diluvio
al forte Tul Tuinde.
Non vi si è dormito né mai vi si dormirà
sonno migliore,

finché Partholon non venne a me
da oriente, dalla terra di Grecia,
talché vissi con la sua progenie
sebbene quello fosse un lungo cammino.

Ero ancora in Irlanda
quando era un deserto,
finché non venne Agnoman,
Nemed dalla fulgida morte.

Dopo vennero i Fir Bolg,
è una storia bella e vera:
vissi con loro
finché essi furono nella regione.

I Fir Bolg e i Fir Galioin
vennero, molto tempo fa.
I Fir Domnann vennero
e occuparono Irrus a oriente.

In seguito vennero i Tuatha Dé
avvolti in nuvole di oscura caligine
e io vissi con loro
sebbene quello fosse un lungo periodo.

I figli di Mil vennero
in seguito nella contrada, contro di loro.
Sono stato con ogni famiglia
fino al tempo che vedete.

In seguito vennero i figli di Mil,
dalla Spagna, dal meridione,
e io vissi con loro
sebbene la loro lotta fosse violenta.

Ho raggiunto un'età avanzata,
non lo nasconderò,
finché non mi toccò la fede pura
del re del cielo nuvoloso.

Io sono Fintan il bianco,
figlio di Bochra; non lo nasconderò;
dall'epoca del diluvio in queste plaghe
sono un saggio eccelso e nobile»[121].

Questo poema è interessante, forse, principalmente perché mostra come l'Irlanda convertita al cristianesimo, pur sconfessando il paganesimo, presentava le proprie origini senza rinnegarle, conciliando aspetti inconciliabili. In un altro testo troveremo qualcosa che il poema relativo a Fintan tace, e cioè che quello stesso Fintan, uomo e druida primordiale, è anche il signore dell'eloquenza. Perciò egli è balbuziente, fatto questo normalissimo, e le sue catene sono sicuramente identiche a quelle del dio Ogmios nel *Kunstbuch* di Albrecht Dürer[122]: ma questo gli Irlandesi medioevali non potevano presentirlo:

«"E quale altra meraviglia esiste, donna?", disse Fingen. "Non è difficile", disse la donna: "Fintan, figlio di Bochra, figlio di Ethiar, figlio di Nuall, figlio di Anda, figlio di Cain, figlio di Noè, l'eccelso re supremo del mondo gli ha concesso di essere il giudice supremo del mondo per la sua saggezza. Infatti egli è muto (cioè la sua eloquenza non era valida, benché egli ne avesse) dall'ora in cui ha udito il rombo delle onde del diluvio sulle pendici del monte di Oilifet, mentre egli stesso fronteggiava le onde, nell'Irlanda sudoccidentale. Gli è stata tolta l'eloquenza ed è stato sprofondato nel sonno per tutto il tempo che il diluvio ha gravato sul mondo. Egli è rimasto senza favella da allora fino a questa notte. La verità dell'Irlanda, il suo sincronismo, la

sua predizione, la sua storia antica e le leggi che le si convengono sono stati nascosti fino a questa notte, perché egli è l'unico uomo sopravvissuto al diluvio. Questa notte il Signore ha mandato lo spirito del profeta Samuele sotto forma di un amabile giovane che dalla bocca lancia vampe di raggi solari talché questi perforano le cavità delle sue due nuche e, dopo ciò, ci sono sette catene o sette eloquenze sulla sua lingua. Questa notte sono stati rivelati le antichità e il sincronismo e di ciò si dice: "Meglio il silenzio piuttosto che una parola cattiva"»[(123)].

Gli Irlandesi si aspettavano dall'uomo primordiale l'adempimento di un compito fondamentale: ***la trasmissione del sapere tradizionale***, volta a giustificare il loro nome e la loro esistenza nel corso degli avvenimenti storici, perfino anche il mutamento di religione. Ma per un compito simile, arduo e carico di conseguenze, occorrevano parecchie competenze. Quindi, si è frammentata l'espressione della primordialità in una pluralità d'individui: se Fintan si è visto ascrivere l'eloquenza, l'invenzione del linguaggio, all'occorrenza il gaelico, tocca a un altro saggio, Fenius Farsaid. Secondo l'*Auraicept*, l'arcaico manuale dei letterati irlandesi, tale Fenius Farsaid era il capo dei tre saggi e dei settantadue consiglieri che governavano il mondo all'epoca della Torre di Babele, quando esistevano soltanto tre lingue parlate da tutta quanta l'umanità, l'ebraico, il greco e il latino:

«Fenius Farsaid era il nome del loro capo ed egli era un sapiente nelle lingue fondamentali (sebbene fosse venuto dal nord, dalla Scozia). La ragione per cui si ammette il primato di queste tre lingue fondamentali è la grandissima quantità di scienze studiate con dette lingue, il modo in cui esse si mescolarono con tutte le lingue e, ancora, l'iscrizione scritta in queste tre lingue sul legno della Croce [...]».

Fenius ha una genealogia biblica, poiché discende, circa alla ventesima generazione, da Gomer, da Jafet e da Noè:

«Inoltre Fenius è Scita e proprio a lui risalgono gli Sciti e i Goti secondo le loro genealogie. Tutti furono della stirpe di Noè. La lingua ebraica fu usata nel mondo prima della costruzione della Torre ed è la lingua che sarà usata dopo il giudizio. Altri dicono che essa era usata presso i celesti. Dopo che i suoi discepoli furono ritornati da lui, reduci dal loro apprendistato, dopo che ebbero raccontato i loro viaggi (cioè le loro peregrinazioni) e le loro fatiche, essi chiesero a quel saggio, a Fenius, una lingua che non appartenesse a nessun altro, che fosse soltanto loro.
Quindi proprio per questa ragione fu inventato il linguaggio scelto con le

sue integrazioni, cioè il linguaggio degli Irlandesi, la lingua supplementare, la lingua scelta tra le lettere principali così com'è narrato nel grande libro dei legni, la lingua dei poeti, mediante la quale ognuno di loro conversa con l'altro, e la lingua comune che viene insegnata a ognuna delle numerose nazioni [...]»[124].

La nozione delle origini indoeuropee, divenuta familiare a noi, non era diffusa nel Medio Evo e nessun erudito poteva concepire una discordanza, relativa o non, tra la Bibbia e la scienza, poiché quest'ultima non era degna di fede se non nella misura in cui confermava e giustificava le Scritture. E dato che gli avvenimenti narrati dalla Bibbia non si sono verificati in Irlanda, era assolutamente necessario creare vincoli storici e linguistici. Tale procedimento non è certo una prerogativa dell'Irlanda. Tuttavia va evidenziato che la lingua gaelica è di origine sacra e che, a tale titolo, tutto il sapere a essa afferente risale ai tempi primordiali dei primi discendenti di Adamo. Data la circostanza, può trattarsi soltanto della cristianizzazione di un'antichissima teoria sulle origini linguistiche ed etniche dell'Irlanda[125]. Tale teoria trova chiaramente conferma e spiegazione nel caso del terzo e più tipico degli uomini primordiali, Tuan Mac Cairill. Una versione compendiata della sua storia è stata citata per illustrare la teoria della metempsicosi celtica. Ecco ora narrate le circostanze del suo incontro con uno dei maggiori epigoni di san Patrizio, Finnén di Mag Bile:

«Dopo il suo arrivo con il Vangelo nella terra d'Irlanda, nel territorio degli Ulati, Finnén, di Mag Bile, andò a trovare un facoltoso guerriero che non gli permise di entrare nella propria fortezza e lo lasciò digiunare, contro di lui, per un'intera domenica. La fede del guerriero non era buona. Finnén disse ai suoi: "Verrà con voi un uomo buono, che vi conforterà e vi narrerà le storie d'Irlanda".
La mattina seguente, di buon'ora, venne da loro un venerabile chierico, al quale augurarono il benvenuto. "Venite meco al mio eremo", egli disse, "per voi sarà più piacevole". Andarono con lui e celebrarono l'uffizio domenicale, salmi, prediche e oblazioni. Finnén gli chiese di rivelare il suo nome. Egli disse loro: "Io sono conterraneo degli Ulati; io sono Tuan Mac Cairill, figlio di Muiredach Muinderg. Ho posto il mio eremo nelle terre ereditate da mio padre Tuan, figlio di Starn, figlio di Sera, figlio del fratello di Partholon. Tale è il mio nome a partire dalle origini".
Finnén lo interrogò sugli avvenimenti irlandesi e su ciò che era accaduto a partire dall'epoca di Partholon, figlio di Sera. Finnén disse che non avrebbe mangiato con lui finché egli non avesse narrato loro gli avvenimenti d'Ir-

landa. Tuan disse a Finnén: "Ciò è per noi difficile, senza aver meditato la parola di Dio che tu recentemente sei venuto a diffondere presso di noi". "Ti è concesso", disse Finnén, "raccontarci ora le tue avventure e i fatti d'Irlanda" »«[126].

E Tuan racconta le conquiste dell'Irlanda, quelle di Partholon, di Nemed, dei Fir Bolg, dei Tuatha Dé Danann, dei figli di Mil. Soprattutto racconta come, in occasione di ognuna di esse, egli abbia mutato forma, passando successivamente nel corpo di un cervo, di un cinghiale, di un falco e di un salmone. Poi,

«una volta, però, quando Dio, mio soccorso, pensò che fosse giunto il momento, mentre tutte le belve m'inseguivano e tutti i pescatori di tutti i laghi mi conoscevano, il pescatore di Cairell, re di questo paese, mi catturò e mi portò alla moglie di Cairell, la quale desiderava del pesce. Me ne ricordo: l'uomo mi pose sulla graticola e mi arrostì; la regina mi mangiò, lei sola, e fui nel suo grembo. Mi ricordo ancora del periodo durante il quale stavo nel suo grembo, di tutto ciò che si diceva dentro la reggia davanti a lei e di tutto ciò che si faceva in Irlanda allora. Mi ricordo quando potei parlare, come qualsiasi uomo, e io ho saputo tutto ciò che è avvenuto in Irlanda. Ero un indovino e fui chiamato Tuan, figlio di Cairell. Allora Patrizio venne con la fede in Irlanda. Ero molto anziano, fui battezzato e ho creduto, io solo, al re di tutti gli elementi".
Allora celebrarono la messa, poi andarono nel loro refettorio, Finnian e i suoi, con Tuan, figlio di Cairell, dopo che egli ebbe raccontato tutta questa storia. Restarono laggiù per una settimana a conversare. Ogni storia e ogni genealogia esistente in Irlanda ha origine da Tuan, figlio di Cairell. Prima di parlare con loro, egli aveva conversato con Patrizio e gli aveva fatto delle profezie. Aveva parlato con Colum Cille e profetizzò a Finnian davanti a tutto il popolo. Finnian gli propose di restare con lui [...] ma non l'ottenne. "La tua casa sarà celebre fino al giudizio", disse Tuan [...]. Tuan restò per cento anni con spoglie umane dopo Fintan, venti anni sotto forma di cinghiale, ottant'anni sotto forma di cervo, cento anni sotto forma di aquila, trent'anni nell'acqua sotto forma di pesce, e nuovamente cento anni con spoglie umane fino alla sua vecchiaia al tempo di Finnén, figlio di hUi Fiatach»[127].

A diverse riprese l'Irlanda esprime la sua sconcertante saggezza nei modi di un dialogo tra due druidi o, come in questo caso, tra un druida (convertito) e un santo. Non potrebbe essere più chiara di così la sua intenzione di conformare le proprie origini alla dottrina delle Scritture, senza però mai dimenticare o, peggio, rinnegare dette origini. Per quanto venuti dal settentrione del mondo, lontanissimo dalla Terra Santa, i Tua-

tha Dé Danann non sono divenuti, tuttavia, demoniaci o diabolici; per contro, il Diluvio diventava il *terminus post quem* della leggenda eziologica. Finnén si comporta esattamente come un druida storiografo, un *sencha* che interrogava un suo venerando maggiore per usufruire del sapere accumulato da quest'ultimo (128).

Stando così le cose, il racconto di Tuan non stupisce né sgomenta il grande santo Finnén, il quale lo affida devotamente alla propria memoria senza nemmeno doverlo scrivere. Ma si può comprendere questo racconto soltanto se lo si colloca nel contesto delle cinque invasioni dell'Irlanda, corrispondenti alle quattro epoche dell'umanità stabilite canonicamente da Esiodo (129). La sesta invasione o, piuttosto, la prima, è esclusa dalla nomenclatura tradizionale perché precede il diluvio. Ecco, nell'ordine:

Cessair,
....
Partholon,
Nemed,
i Fir Bolg,
i Tuatha Dé Danann,
i figli di Mil o Goideli.

Precisiamo altresì, per evitare l'errore interpretativo in cui incorse un tempo il grande studioso irlandese Thomas O'Rahilly, che tali invasioni riflettono una spiegazione tradizionale, non storica (130). I primi occupanti dell'Irlanda sono, semplicemente, l'equivalente celtico delle origini regali di Roma, da Romolo a Tarquinio, descritte da Tito Livio o da Virgilio. È superfluo cercarne tracce archeologiche o storiche e si può agevolmente notare che, qualunque sia l'ondata d'invasori presa in esame, essa fornisce l'Irlanda di un'invariabile struttura religiosa e sociale celtica, con i suoi re, i suoi druidi e i suoi guerrieri. Ciò dovrebbe ugualmente sorprendere in discendenti di patriarchi biblici, protagonisti di lunghe peregrinazioni in Egitto o nei pressi del Mediterraneo. La mitologia più perspicua si è cristallizzata o condensata attorno al nome dei Tuatha Dé Danann e con encomiabile costanza i *filid* hanno riversato su tutte le invasioni, dalla prima all'ultima, tutti gli schemi mitici, tutti i teologemi, tutte le strutture che informavano i loro racconti. Certamente c'è stata un'eccessiva evemerizzazione. Ma il compito è stato assolto così bene che la maggior parte degli studiosi moderni ha rischiato di perdervi il filo dei propri ragionamenti (131).

Ogni invasione, fissata nella memoria dell'uomo primordiale, è, nei fatti, un inizio. I creatori, Partholon, Nemed e tutti gli altri, dissodano, popolano, suddividono, creano, inventano, fanno scaturire laghi e fiumi. Ma ogni volta, tranne che nel caso dei Goideli, c'è una fine: epidemia, rovina o schiavitù. Nessuno, tra questi capostipiti o iniziatori di dinastia, è un uomo primordiale. Quindi ne serviva uno (o due o tre), che li trascendesse tutti quanti, per tramandare alle generazioni future e lontane il ricordo o, meglio, il racconto circostanziato degli eventi fondamentali. Pertanto tale druida dei primordi, con qualunque nome lo si chiami, ha acconsentito che Dio gli imponesse metempsicosi alle quali i profeti e gli evangelisti non hanno o non avevano mai pensato. In tal modo, tutto si svolge prima della conversione al cristianesimo (dopo di essa non serve più nulla, essendo stata rivelata la salvezza) e a ogni èra dell'Irlanda corrisponde un preciso stato, umano o animale, del druida primordiale:

Partholon	***druida,***
Nemed	***cervo,***
Fir Bolg	***cinghiale,***
Tuatha Dé	***falco,***
Goideli	***salmone,***
Patrizio	***indovino e chierico.***

Senza farne l'oggetto di uno studio che esulerebbe troppo da questa indagine, il simbolismo di questi stadi successivi è chiarissimo. Ma tutte le metempsicosi si svolgono come una faticosa schiavitù, così come faticosa è ogni autentica missione imposta da Dio. L'ultima, che segna la conclusione del ciclo, è data dal ritorno, mediante una nascita regale, allo stato umano che precede la beatitudine celeste: non un druida qualsiasi poteva ottenere, come obiettivo finale, di essere battezzato da san Patrizio in persona e di beneficiare, da morto, della compagnia dei santi[(132)].

VIII. L'echino fossile

La nozione di primordialità viene rappresentata, ancora, dal simbolo dell'echino fossile, descritto assai male da Plinio. Ma non possiamo esimerci dalla descrizione fattane dall'autore latino, l'unica in tutta l'antichità:

«Esiste inoltre un tipo di uovo molto famoso in Gallia ma non menzionato presso i Greci. D'estate, numerosi serpenti avvinghiati con la bava delle loro fauci e la schiuma dei loro corpi formano come una palla, prodotto del loro ingegnoso intreccio: a questa si dà il nome di uovo di serpente. I Druidi dicono che questo uovo viene proiettato in alto dai sibili dei serpenti e va ripreso in un mantello militare, senza che tocchi terra; aggiungono che la persona che l'ha raccolto deve fuggire a cavallo, infatti i serpenti lo inseguono finché non si arrestano davanti alla barriera di un corso d'acqua; la prova dell'autenticità di questo uovo si avrebbe se esso si muove galleggiando contro corrente perfino se incastonato nell'oro. E con quella loro perfida astuzia di avvolgere nel mistero le loro menzogne i maghi prescrivono che questo uovo deve essere preso durante una determinata fase lunare, come se dipendesse dal volere umano far coincidere con l'epoca indicata l'operazione dei serpenti! Io ho visto personalmente quest'uovo, grande come una normale mela rotonda, riconoscibile per la crosta cartilaginosa fittamente punteggiata come da tante ventose di tentacolo di polpo. I Druidi ne vantano le straordinarie virtù per vincere i processi e ottenere udienza presso i sovrani, ma questo è così poco vero che io so di un cavaliere romano dei Voconzi, che portava una di queste uova nella piega della toga durante la discussione di una causa, messo a morte dall'imperatore Claudio senz'altro motivo che questo. Tuttavia questo intreccio di serpenti con la loro fertile unione sembra essere la ragione per cui le nazioni straniere hanno adottato il caduceo con attorno l'effigie di serpenti come simbolo di pace, e l'usanza è che i serpenti nel caduceo figurano senza cresta» [(133)].

(Cfr., in parte, la traduz. it. di U. CAPITANI e I. GAROFALO, Einaudi, Torino, 1982-1988, vol. IV, pp. 307, 309, 311)

Plinio registra un dato religioso, relegandolo al rango delle vane superstizioni, poiché non l'ha compreso. Tuttavia una scoperta archeologica, già antica, corroborata e integrata, in seguito, da alcune altre, prova che si tratta di cosa molto più complessa di quanto Plinio voglia ammettere:

«Nel 1899 scavavo, con dei collaboratori, il tumulo del Poiron a Saint-Amand-sur-Sèvre (Deux-Sèvres), circondato a sua volta da una colmata circolare di terra. Questo monticello dal diametro di 20 metri fu intaccato fin oltre la metà del suo punto mediano da una trincea larga 2 metri e profonda 3,50 metri. Esso conteneva soltanto una piccola cassetta, formata da sei pietre di scisto, lunghe circa poco più di 20 centimetri dentro la quale era racchiuso un echino fossile» [(134)].

Identico è il caso verificatosi in un tumulo funerario di Barjon (Côte-d'Or), scavato dal Ratel nel 1961-62: «La determinazione dell'echino

fossile proveniente dal tumulo E ha provato che esso vi era stato deposto intenzionalmente»[135].

Non si edifica un tumulo dal diametro di 20 metri senza una ragione fondata. Quindi il testo di Plinio riporta una leggenda cosmogonica importante, mutila e depauperata, della quale ci faremo un'idea approssimativa istituendo un confronto con l'Embrione d'Oro, *Hiranyagarbha*, il germe da cui è nato il mondo intero secondo la tradizione vedica. L'echino fossile è il simbolo dell'uovo cosmico: già questo basta a correggere le incoerenze del passo pliniano, di cui è vano proporre un'interpretazione materialistica[136].

In realtà, l'autore latino ha raccolto concetti metafisici fondamentali della dottrina druidica, ma, non avendoli compresi, li ha conformati a quello che, nella sua ottica, è stata una ridicola fola: non si capisce come l'*ovum anguinum* potesse venire proiettato in aria dal soffio dei serpenti, da un lato, se, dall'altro lato, esso consisteva nel fenomeno naturale del 'nodo di vipere'. E non si comprende nemmeno perché tale uovo, miracolosamente raccolto in un mantello militare, debba essere portato via da un uomo a cavallo per sfuggire all'inseguimento di rettili insignificanti; ancor meno si comprende come un echino fossile potesse galleggiare e venire unito a dell'oro[137].

Il 'problema' celtico diventa perfettamente chiaro se lo si raffronta al nucleo sostanziale della dottrina induistica:

> «L'uovo del mondo (*Brahmânda*) è l'involucro dell'«Embrione d'Oro» ((*Hiranyagarbha*), germe primordiale della luce cosmica, e tale uovo è racchiuso nelle acque primordiali mentre viene covato dal cigno simbolico Hamsa («L'Uccello Unico»). L'uovo cosmico è la forma assunta da Brahma, il quale esisteva prima dell'Esistenza stessa, oltre l'Essere e il Non Essere, e che, per l'energia a lui propria, ha diviso l'uovo divino in cielo e terra e ha creato il mondo visibile. In altre parole, l'embrione racchiuso nell'uovo cosmico si pone al livello più alto della cosmogonia, sopra Prajapati «Signore delle Creature», espressione di Brahma in rapporto al grado di esistenza dello stato umano, e sopra Purusha, uomo primordiale donde hanno avuto origine gli dèi e gli uomini, Vittima immolata dagli dèi stessi in un sacrificio indispensabile alla creazione. In tal modo la natura dell'uovo cosmico galleggiante nelle acque primordiali spiega perché l'*ouum anguinum* galleggia controcorrente, anche se viene unito a dell'oro: Plinio ha palesemente frainteso il rapporto intercorrente tra l'uovo e l'oro (simbolo della luce). Analogamente, l'equivalenza induistica uovo-Brahma chiarisce l'importanza dell'uovo in quanto simbolo 'druidico', connesso con il primato della classe sacerdotale»[138].

Soltanto un simbolismo così sublime giustifica la presenza di un echino fossile in una scatoletta vuota, sotto un tumulo privo di sepoltura, sia per inumazione sia per incinerazione. Parimenti, un cavaliere romano dei Voconzi portava su di sé, come talismano, un echino fossile non per superstizione, ma perché conosceva il simbolismo sacerdotale dell'uovo cosmico. E, ancora, l'imperatore Claudio mise a morte il cavaliere non perché intendeva condannare una superstizione, ma in segno di condanna contro i druidi, anch'essi colpiti come *mathematici* (139).

Il tema mitico è sopravvissuto, pur deteriorandosi, fino al Medio Evo gallese e, ancora oltre, nella letteratura arturiana. Ci accontenteremo, qui, dell'essenziale, citando un breve passo del racconto di *Peredur Ab Efrawc*. Dopo molteplici avventure, Peredur si batte contro uno sconosciuto, nero e monocolo. Lo vince e lo costringe a spiegare chi è e come ha perduto l'occhio. L'uomo nero racconta:

> «"Signore", disse l'uomo nero, "ti dirò che ho perduto l'occhio battendomi contro il serpente nero del carn. La grande collina che sta davanti a noi è chiamata la collina dolorosa. In quella collina c'è un gran carn di pietra e, dentro il carn, c'è un serpente. Nella coda del serpente c'è una pietra. La virtù di quella pietra è che chiunque la tenga in mano può avere nell'altra mano tutto quello che vuole, d'oro"» (140).

La collina e il tumulo sono corrispettivi del tumulo e dell'astuccio di Saint-Amand-sur-Sèvre. Il serpente è quanto sussiste della leggenda celtica narrata da Plinio: leggenda che, beninteso, travisata dallo stesso Plinio, non viene compresa nemmeno nel racconto gallese cristianizzato. Ma si ritrova, ancora e sempre, il binomio pietra-oro: sicuramente la pietra sostituisce (per incomprensione) l'«uovo di serpente» con valore di talismano (141).

IX. Triadi e gruppi di druidi

Molto prima dei Tuatha Dé Danann, Partholon, capo della prima stirpe mitica che occupò l'Irlanda, aveva già dei druidi. E questo perché gli eruditi, fino al Medio Evo irlandese compreso, non concepivano un mondo senza druidi:

> «Ecco i capi di Partholon: Partholon stesso, Slanga, Laiglinne e Rudraige, il suo aiutante mercenario Ith; le loro donne erano Iafe, Elgnat, Berbgen,

Cerbnat. Tothach e Torba, Imus e Aitechbel, Cuil e Dorchu e Dam furono i sette agricoltori di Partholon. Beoil, l'intendente di Partholon, fu colui che costruì una casa, un calderone e che ingaggiò una singolar tenzone in Irlanda. Malaliach fu inoltre il primo mallevadore e il primo birraio, il primo a bere birra di felce. Fu il primo, proprio lui, a fare l'oblazione, l'adorazione e il sortilegio. I tre druidi di Partholon sono: Tath, Fis e Fochmarc («consolidamento, conoscenza, ricerca»). Milchu, Meran e Muinechan sono i loro tre campioni. Le sue dieci figlie sono Aidne, Aife, Aine, Fochain, Muchos e Melephard, Glas, Grennach, Ablach, Gribendach. I loro dieci mariti sono Brea, Boan, Ban, Carthend, Ecnach, Athcosan, Lucraidh, Lughair, Liger, Greber» (142).

In tutto questo elenco di svariati personaggi i tre druidi formano un gruppo notevole. Anche i successori di Partholon erano scortati da druidi e da indovini:

«Poi l'Irlanda rimase deserta per un periodo di trent'anni, dopo la morte di Partholon, finché non arrivò Nemed, figlio di Agnoman, dei Greci di Scizia, con i suoi quattro capi che erano i suoi quattro figli. Per un anno e mezzo tenne quarantaquattro navi sul mar Caspio, ma soltanto la sua nave raggiunse l'Irlanda. Questi sono i quattro capi: Iarbonel l'indovino, Annind e Fergus dal fianco rosso. Erano gli altri figli di Nemed» (143).

Druidi o dèi? L'una e l'altra cosa, perché l'Irlanda medioevale — che ha evemerizzato gli dèi per accordare loro più agevolmente un posto negli annali, in qualche posto tra il Diluvio e l'epoca di san Patrizio — non immagina affatto i druidi dei primordi sul piano umano:

«C'erano tre dèi di Dana, donde ebbe origine il loro nome Tuatha Dé Danann: i tre figli di Bres, figlio di Elatha, Triall, Brian e Cet o, ancora, Brian, Iuchar e Iucharba, i tre figli di Tuirend Briccreo, i tre druidi dai quali presero nome i Tuatha Dé Danann» (144).

E i nomi dei tre druidi primordiali dei Tuatha Dé Danann ricordano la scienza e il sacerdozio, ***Fiss, Fochmarc, Eolas «Sapere, Ricerca, Conoscenza»*** (145).

Spesso i druidi procedono con ritmo ternario. Quando la regina Medb, nel corso delle peripezie con cui esordisce la *Tain Bo Cualnge*, contravviene a un accordo da lei stipulato con Cuchulainn, manda a ucciderlo, mediante gli artifici tipici della loro professione, tre druidi e tre druidesse dai nomi sgradevoli:

«Allora Medb mandò sei persone, contemporaneamente, ad attaccare Cuchulainn: Traig («piede»), Dorn («pugno») e Dernu («mano spalancata»), Col («peccato»), Accuis («maledizione») ed Eraisi («eresia»), tre druidi e tre druidesse. Cuchulainn andò ad attaccarli ed essi caddero davanti a lui»[146].

Il numero tre non è segno di sobrietà numerica, perché ricorre costantemente. Che cosa significano tali gruppi di druidi? Secondo il *Libro delle Conquiste*, i Tuatha Dé Danann hanno tutto in triplice esemplare:

«Rabb, Brott, Robb, i loro tre matti,
Fiss, Fochmarc, Eolas, i loro tre druidi,
Dub, Dobur, Doirche, i loro tre coppieri,
Seith, Seor, Linad, i loro tre serventi a tavola,
Feic, Rusc, Radarc, i loro tre vegliatori,
Talc, Tren, Tres, i loro tre servi,
Attach, Gaeth, Sidhe, i loro tre cavalli,
Aig, Taig, Tairchell, i loro tre cani,
Ceol, Taig, Tetbinn, i loro tre arpisti,
Gle, Glan, Gleo, le loro tre sorgenti,
Buaid, Ordan, Togad, i loro tre padri adottivi,
Sid, Saime, Suba, le loro tre madri adottive,
Cumma, Set, Samail, le loro tre coppe,
Meall, Tete, Rochain, i loro tre terreni da gioco,
Aine, Indmas, Brugna, i loro tre trincianti,
Cain, Alaig, Rochain, le loro tre fortezze»[147].

Dimostriamo altrove che la triade va intesa non come segno di limitate facoltà aritmetiche, ma come ***manifestazione della molteplicità in quanto nozione subordinata all'unità***[148]. Infatti tutto ciò è mitico o, almeno, si prolunga nel mito: i tre druidi dei Tuatha Dé Danann, Brian, Iuchar e Iucharba sono, nel contempo, tre dèi, uno dei quali, Brian, ha il medesimo nome dei vincitori di Roma e di Delfi nel IV e nel III secolo a.C.[149]. Tali dati vanno intesi e interpretati esattamente come le cronologie e le genealogie irlandesi. Per esempio, Cian è il padre di Lug. Ma Lug, Dagda, Ogme, Diancecht sono fratelli e Diancecht è anche il padre di Cian. Il Dagda è padre della propria madre, zio del proprio figlio, amante e figlio della propria figlia, la quale è contemporaneamente moglie di lui e di suo fratello. Sfuggendo al tempo, allo spazio e all'evoluzione, gli dèi, e con loro i druidi mitici, sono uni e molteplici. Sono padri e madri, figli o figlie, fratelli o sorelle, ma sono eterni e non devono

nascere secondo norme temporali. ***Le loro genealogie complesse e talora contraddittorie sono soltanto un mezzo per situarli e per spiegarli nei loro mutui rapporti*** [150].

Il particolare è mutevole e artefatto, ma il principio è stabile e tradizionale. Prendere tutto questo alla lettera sarebbe altrettanto sciocco, quanto misconoscere il pensiero profondo sotteso da tali fantasie. Nulla prova ciò meglio di questa risposta genealogica del *file* Nede al suo maggiore Ferchertne nel *Dialogo dei due Saggi*:

> «Io sono figlio di Poesia,
> Poesia, figlia di Riflessione,
> Riflessione, figlia di Meditazione,
> Meditazione, figlia di Scienza,
> Scienza, figlia di Ricerca,
> Ricerca, figlia di Grande Scienza,
> Grande Scienza, figlia di Grande Intelligenza,
> Grande Intelligenza, figlia di Comprensione,
> Comprensione, figlia di Saggezza,
> Saggezza, figlia dei tre dèi di Dana» [151].

Orbene, questi tre dèi sono figli della sacerdotessa-druidessa-dea Brigit, figlia del Dagda, come Minerva è figlia di Giove. Ella è anche dea una e triplice:

> «Brigit la poetessa, cioè la figlia del Dagda. Questa Brigit è la donna-poeta, o la donna della saggezza adorata dai poeti perché la sua protezione era grande e illustre. È la ragione per cui si chiama con tale nome la dea dei poeti, la quale aveva per sorelle Brigit la donna della medicina e Brigit la donna del lavoro di fucina. Sono le dee, le tre figlie del Dagda».
>
> «I tre figli di Brigit la poetessa erano Brian, Iuchar e Uar, tre figli di Bres, figlio di Elatha. Brigit la poetessa, figlia del grande Dagda, re d'Irlanda, era loro madre» [152].

Quindi, in tale prospettiva le triadi di druidi, quando esistono, sono un mezzo ancora più sicuro e più efficace per connettere il sacerdozio con le sue origini divine. E questo concorda altresì — spiegandola — con l'ideologia tripartita: infatti delle origini comuni i Celti hanno conservato — come la maggior parte degli Indoeuropei, ma sicuramente più di taluni di loro — ***l'abitudine a una visione triplice del mondo, degli esseri, delle cose.***

X. Il dio-druida

Il dio-druida è anche il dio dei druidi. In un momento critico dell'*Assedio di Druim Damhghaire*, Cennmhar invoca «il primo druida del mondo», vale a dire Mog Ruith, il quale, mentre viene allestito il fuoco druidico da lui ordinato, comincia una *retoiric* nel modo seguente: *de dhruadh, mu dhe tar gac nde* «Dio dei druidi, mio dio sopra tutti gli dèi»[(153)]. Questo «dio dei druidi» o Dagda (il «buon dio» o il «molto divino»)[(154)] è druida e anche guerriero nonché, come si è appena letto, padre di Brigit, madre dei tre druidi primordiali. Donde si vede che la potenza dei druidi non era ingiustificata. Nei fatti, rispetto agli uomini normali estranei alla categoria sacerdotale, ***tutti gli dèi sono druidi, esattamente come tutti i druidi sono dèi***. L'equivalenza era biunivoca e veniva intesa proprio in tal modo[(155)]:

> «Cathbad dall'amabile viso mi ha istruito, dopo Dechtire (sua madre), finché non sono stato edotto nelle arti del dio del druidismo»[(156)],

dice Cuchulainn nel racconto del *Corteggiamento di Emer*.

Adesso s'intende benissimo perché proprio il druida primordiale Tuan mac Cairill venga destinato a una metempsicosi riservata a esseri sovrumani e mitici. Alla stregua, in fin dei conti, di tutti gli scettici, un certo Connla Cainbrethach («Dal bel giudizio») aveva proprio torto a rinfacciare ai druidi suoi contemporanei che essi non potevano minimamente modificare l'ordine delle cose. Al riguardo, nel *Senchus Mor* c'è un passo curioso in cui, citando i saggi più illustri, l'antica e preziosa silloge rappresenta questo personaggio come un dispregiatore dei druidi:

> «Dopo di lei venne Connla Cainbrethach, saggio del Connaught. Superava gli uomini d'Irlanda per saggezza, poiché era ripieno della grazia dello Spirito Santo. Argomentava contro i druidi che affermavano di aver creato loro il cielo, la terra e il mare, ecc., il sole e la luna, ecc. Proprio lui diceva loro: "Fate in modo che la luna e il sole splendano a nord per gli uomini di questo mondo e noi crederemo che tutto quanto voi dite è vero". Quando si vide che quelli non erano in grado di farlo, disse: "Ci conviene riporre la nostra fede in colui che ha creato tutte queste cose, il Dio del cielo e della Terra. Diversi sono la forza e i numerosi poteri del Figlio di Dio, che voi non tirerete dalla vostra parte. Non vantatevi dei vostri poteri, poiché non siete capaci di cambiare l'ordine di un sol giorno e di una sola notte, che si svolgono nel medesimo modo negli elementi secondo quanto Dio ha stabilito"»[(157)].

È interessante la fede, non la refutazione. Il redattore non ha compreso che il principio postulato riguarda i druidi primordiali, autori della creazione del mondo, non già i loro lontani successori. Operando secondo tale principio immutabile, gli eredi di tali dèi-druidi primordiali, artefici del mondo e degli esseri viventi, non avevano motivo alcuno, per una semplice ingiunzione, di compiere un miracolo gratuito e inutile. Il culto ha creato il mondo in base alle idee religiose celtiche. Orbene, il sacerdote è il principio dinamico del culto e, senza fede, l'ordine cosmico ritorna caos. In ogni modo, si tratta soltanto di una polemica agiografica riproposta in un testo giuridico.

Tuttavia i druidi hanno previsto la catastrofe finale che essi non potranno o non vorranno scongiurare: «Un giorno regneranno soltanto fuoco e acqua»[158]. Fine del mondo o fine di un ciclo? I druidi hanno visto più lontano della loro epoca storica. Alla conclusione della *Seconda Battaglia di Mag Tured*, la Morrigan, dea della guerra, profetizza:

«Vedrò un mondo che non mi piacerà:
estate senza fiori,
mucche senza latte,
donne senza pudore,
uomini senza valore,
conquiste senza un re,
alberi senza frutti,
mare senza vita,

iniqui pareri dei vegliardi,
infami sentenze dei giudici,
ogni uomo sarà un traditore,
ogni ragazzo un ladro,

il figlio entrerà nel letto del padre,
il padre entrerà nel letto del figlio,
ognuno sarà cognato di suo fratello.

Un'epoca iniqua,
il figlio tradirà il padre,
la figlia tradirà la madre»[159].

È a un tempo il Basso Impero e l'Apocalisse. La formula espressiva, condensata ed ellittica, risulta ancor più incisiva, ove si consideri che tali versi concludono la grandiosa battaglia tra i Tuatha Dé Danann e i Fomoire. Il mondo è appena uscito dal caos, è stato appena costruito,

organizzato, ordinato secondo le indispensabili norme di un ordine sociale e religioso e già la stoltezza e l'iniquità umane rischiano di farlo rovinare.

Il medesimo tema è trattato molto più diffusamente e particolareggiatamente dal *file* Ferchertne nel *Dialogo dei Due Saggi*. Ma, più che le catastrofi e le ineluttabili calamità naturali, l'autore enfatizza la trasgressione e il rovesciamento caricaturale delle gerarchie. Vi si potrebbe quasi vedere una sorta di premonizione del disprezzo nutrito dall'epoca odierna verso gli autentici lavori intellettuali:

«In verità, ho notizie terribili. Verranno epoche inique; i capi
saranno molti, pochi gli onori; i vivi violeranno le loro ineccepibili sentenze.
Il bestiame del mondo sarà sterile;
gli uomini rinnegheranno la modestia;
i campioni dei grandi signori andranno avanti;
gli uomini saranno malvagi; i re saranno pochi di numero;
gli usurpatori saranno numerosi;
i biasimi saranno legioni; ogni uomo sarà storpio;
i carri si spaccheranno nelle gare;
i nemici consumeranno la pianura di Niall;
la verità non garantirà più l'eccellenza.
Introvabili saranno i sentieri attorno alle chiese,
ogni arte sarà una buffonata;
ogni menzogna sarà prediletta.
Ognuno uscirà dalla sua apparenza, fiero e arrogante, tanto che
non si onoreranno più né rango né età né dignità, né arte né istruzione.
Ogni uomo competente verrà schiantato
ogni re sarà un povero;
ogni nobile verrà disprezzato, ogni villano verrà innalzato, tanto che non si adorerà più né Dio né uomo.
I sovrani periranno davanti agli usurpatori, oppressi dagli uomini dalle punte nere.
La legge sarà distrutta;
le offerte saranno distrutte;
le fondazioni saranno distrutte;
le celle (dei monaci) saranno scalzate;
le chiese saranno bruciate;
le camere degli avari saranno devastate;
l'inospitalità distruggerà i fiori;
i frutti cadranno sotto inique sentenze;
la strada diventerà invisibile a tutti.
I cani infliggeranno ferite ai corpi, tanto che ognuno [...?...] i suoi per nefandezza, avarizia e tirchieria.

Alla fine dell'ultimo mondo, ci sarà un rifugio per la povertà, l'avarizia e la spilorceria.
Molte dispute sorgeranno tra gli artisti;
ognuno pagherà un satireggiatore per satireggiare a proprio vantaggio;
ognuno imporrà all'altro il proprio limite.
Il tradimento albergherà su ogni collina, tanto che né letto né giuramento proteggeranno;
ognuno ferirà il suo prossimo, il fratello tradirà il fratello;
ognuno ferirà il suo compagno di bevuta o di banchetto, tanto che non esisteranno più né verità, né onore, né anima.
Gli avari si logoreranno a vicenda a causa del loro numero;
gli usurpatori si satireggeranno a vicenda con tempeste di orrore;
le dignità saranno rovesciate; l'istruzione dei chierici verrà dimenticata; i saggi saranno disprezzati;
la musica diventerà volgare;
il guerriero diverrà monaco e chierico;
la saggezza diventerà iniqua sentenza;
la mano di un sovrano si stenderà sulla chiesa;
il male passerà attraverso la punta delle croci;
ogni amore diventerà adulterio.
Sorgeranno, smisurate, fierezza e ostinazione nei figli dei villani e dei mascalzoni.
Verranno, enormi, avarizia, inospitalità e penuria in casa dei fittavoli, tanto che i loro poemi saranno neri.
Matti e prostitute saranno provetti nell'arte del ricamo, tanto che si arriverà a indossare vesti incolori; iniqui campioni verranno presso i re e i signori; ingratitudine e malvagità si annideranno in ogni animo, tanto che né servo né serva serviranno più i propri padroni; che né re né signore presteranno più ascolto alle preghiere delle loro *tuatha*, né ai loro pareri; che gli intendenti non ascolteranno più né i monaci né i loro e non pagheranno più risarcimenti al signore per quanto gli è dovuto; che il monaco non servirà più onestamente la sua chiesa e il suo abate regolare; che la moglie non sopporterà più di essere sovrastata dalla parola del marito; che i figli e le figlie non serviranno più i loro padri e le loro madri; che i giovani non si alzeranno più davanti ai loro professori.
Ognuno stravolgerà la propria arte in empia dottrina e in falsa intelligenza per tentare di superare il proprio maestro, tanto che il più giovane vorrà stare seduto mentre il più anziano starà in piedi accanto a lui; che né re né signore si vergogneranno di andare a bere e a mangiare assieme al loro servo; che un colono non avrà più ritegno a mangiare dopo aver chiuso la porta di casa in faccia all'artista che vende onore e anima per un mantello e per del cibo; tanto che ognuno rivolgerà il viso contro il suo vicino mentre mangia e beve; che l'invidia riempirà tutti gli uomini; che l'uomo fiero venderà il proprio onore e la propria anima al prezzo di uno scrupolo.
La modestia sarà rinnegata; il popolo sarà schernito; i signori saranno an-

nientati; i ranghi saranno disprezzati; la domenica non verrà rispettata; le
lettere saranno dimenticate; i poeti non comporanno più.
La giustizia sarà abolita; false sentenze appariranno presso gli usurpatori
dell'ultimo mondo; i frutti verranno bruciati, appena spunteranno, da una
torma di stranieri e di nullità; in ogni paese ci sarà una quantità troppo grande
di uomini.
I paesi si estenderanno sulle montagne.
Ogni foresta diventerà una pianura; ogni pianura diventerà una foresta.
Ognuno diventerà uno schiavo assieme all'intera sua famiglia.
Dopo di che, verranno molte atroci malattie, tempeste improvvise e spa-
ventose con piogge di alberi.
L'inverno avrà foglie; l'estate sarà scura; l'autunno sarà senza messi, la pri-
mavera senza fiori.
Ci sarà una carestia mortale.
Malattie incomberanno sulle mandrie: vertigine, consunzione, idropisia, pe-
ste, enfiagione, febbre.
Scoperte senza profitto, nascondigli senza tesori, grandi beni senza uomi-
ni; estinzione dei campioni,
mancanza di frumento,
spergiuri, giuramenti incolleriti,
una morte di tre giorni e di due notti per i due terzi degli umani;
un terzo di quelle piaghe sugli animali dei mari e delle foreste.
Dopo di che, verranno sette anni di lamenti;
i fiori appassiranno;
in ogni casa riecheggeranno lamenti;
stranieri distruggeranno la pianura d'Irlanda;
uomini serviranno uomini.
Infurieranno combattimenti attorno a Cnamchaill;
bei balbuzienti verranno uccisi;
le figlie genereranno figli ai propri padri;
s'ingaggeranno battaglie attorno a luoghi celebri;
aleggerà la desolazione attorno alle alture dell'Isola delle Praterie.
Il mare inonderà ogni terra, anche le dimore della Terra di Promessa.
L'Irlanda verrà abbandonata sette anni prima del giudizio;
ci sarà lutto dopo i massacri.
Dopo verranno i segni della nascita dell'Anticristo;
in ogni *tuath* saranno generati mostri;
gli stagni si volteranno contro i fiumi;
la materia prenderà il colore dell'oro;
l'acqua acquisterà il sapore del vino;
le montagne diventeranno campi in fiore.
Gli sciami di api arderanno sulle montagne;
i marosi si frangeranno sulla spiaggia a intervalli di un giorno l'uno dall'altro.
Poi verranno sette anni bui;
occulteranno le luci del cielo;

al trapasso del mondo, assisteranno al giudizio;
un grande giudizio, figlio, grandi notizie, notizie orribili, epoca iniqua» [(160)].

La nozione di giudizio, inclusa alla fine di tale testo notevole, non è celtica, ma cristiana. Tuttavia, tutto — o quasi — il resto rivela concezioni palesemente precristiane. Certo, è facile prevedere che la trasgressione delle gerarchie e delle facoltà, la confusione delle classi e delle funzioni, unitamente alle calamità naturali scatenate dall'imprudenza e dall'imprevidenza umane, causeranno la fine dell'umanità vivente. Ma non c'è solo questo: il mondo celtico, sin dalla fine dell'antichità, non era più — né lo è tuttora — capace di adattarsi, senza svanire, all'evoluzione dell'occidente, medioevale e moderno. Che cosa ha inteso dire Filostrato allorché ha scritto, all'epoca di Settimio Severo: «La filosofia fu ridotta a tal punto di terrore [sotto Domiziano], che gettato l'abito alcuni si rifugiarono fra i Celti nel più remoto occidente»? [(161)]. Nella dottrina druidica la fine del mondo sopravviene non perché le funzioni vengono negate o scompaiono da questo mondo, ma perché viene rovesciato o modificato il campo in cui esse sono applicate. E ancora: male non è il non essere o nemmeno il ritorno alla primordialità dell'Altro Mondo, ma la deregolamentazione dell'esistenza e, ancor più sicuramente, l'ingresso nella storia, l'accelerazione della storia. La Tradizione non può svanire: gli uomini l'hanno smarrita.

Note al Capitolo Quinto

(1) T.D. KENDRICK, *The druids*, London, 1927, p. 119.

(2) Nora K. CHADWICK, *The Druids*, p. 44.

(3) Camille JULLIAN, *Histoire de la Gaule* II, p. 107; Jan DE VRIES, *Die Druiden*, in «*Kairos*», 1960, p. 69.

(4) L'uso della scrittura connesso con pratiche magiche è, allo stato attuale della documentazione in nostro possesso, quasi sempre, in Gallia, un segno di decadenza e sopravvivenza tardiva. V. la nota 8.

(5) Tuttavia Albert BAYET, *La morale des Gaulois*, non ha capito, però, che tali nozioni morali presupponevano un'organizzazione molto diversa dalla nostra, dal momento che si basavano sul 'vero' e sul 'falso' e non sul 'bene' e sul 'male' che sono criteri soggettivi.

(6) V. *infra* la citazione del passo dell'autore greco.

(7) Christian-J. GUYONVARC'H, *Les adjectifs numéraux en celtique*, in «*Ogam*» 10, 1958, pp. 83 sgg. e 169 sgg.

(8) Vi si rintraccia un certo numero di teonimi: *Taranis, Belisama, Belenos, Brigantia,*

Ucuetis, Anvalonnacos, ecc. Ma si è ben lungi da una comprensione esaustiva. Infatti proprio dall'influsso straniero, anzitutto ellenistico e da ultimo latino, deriva la maggiore difficoltà dell'epigrafia celtica continentale: raramente gli studiosi di celtico sono epigrafisti e, fino a prova contraria, gli epigrafisti non sono mai studiosi di celtico. Orbene, se alcune letture sono agevoli, altre sono temibilmente difficili. È vano, perfino controproducente, arrischiare brillanti ipotesi o ricostruzioni lessicali, morfologiche e addirittura sintattiche non avendo alcuna certezza assoluta sulla natura dei caratteri, sulla lingua utilizzata (in Spagna è sempre celtico?), sulla divisione delle parole, sulla fine delle righe o perfino sull'ordine in cui vanno letti i due lati di una tavoletta. Il caso di una tavoletta esecratoria di Rom, redatta in latino e a lungo scambiata per un testo gallico perché Rhŷs, Dottin e altri l'avevano letta male (essa è scritta in corsivo latino del III secolo) dovrebbe incitare a un'estrema prudenza. [V. Rudolf EGGER - Christian-J. GUYONVARC'H, *La tablette d'exécration de Rom (Deux-Sèvres), sa langue et les acteurs gallo-romains*, in «*Celticum*» 5, 1962]. In ogni modo, non esiste un'epigrafia druidica e nemmeno un'epigrafia religiosa celtica arcaica. *A priori* qualsiasi documento epigrafico celtico dell'antichità è sia proveniente dalle regioni periferiche (Italia settentrionale, Spagna, Gallia meridionale), sia tardivo (di età ellenistica in Gallia meridionale, romana altrove). Al pari della maggior parte degli Indoeuropei, i Celti non hanno mai avuto un alfabeto originale e hanno preso in prestito alle culture vicine la nozione di scrittura quale mezzo atto ad archiviare o a insegnare. È degno di nota che, ancora oggi, la maggior parte delle ricostruzioni o delle 'letture' dei testi epigrafici gallici si faccia in base a modelli o a criteri di valutazione latini o greci.

(9) V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Die Irische Ogam-Schrift*, in «*Studium Generale*» 20, 1967, pp. 449-456; Françoise LE ROUX, *Le dieu celtique aux liens, art. cit.*, in «*Ogam*» 12, 1960, pp. 209-234, che per prima ha colto e analizzato il rapporto tra il legame, la scrittura, la parola e l'eloquenza; v., da ultimo, la nostra *Introduction générale à l'étude de la Tradition celtique*, 2ª ediz., Capitolo III. 2. *L'écriture et la transmission de la tradition.*

(10) *Auraicept na nÉces*, ediz. George CALDER, Edinburgh, 1917, p. 272; cfr. Anders AHLQVIST, *The Early Irish Linguist, an edition of the canonical part of the Auraicept na nÉces with introduction, commentary and indices*, Helsinki, 1982, 81 pp.

(11) *Auraicept na nÉces* cit., p. 272.

(12) Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques V. 14. Gaulois Ogmios, irlandais Ogma, Ogam*, in «*Ogam*» 12, pp. 47-49; si veda anche Françoise LE ROUX, *Notes d'Histoire des Religions XX. 56. Deux questions relatives à Ogmios: l'origine grecque et la transmission insulaire*, in «*Ogam*» 22-25, 1970-1973, pp. 231-234. Ricordiamo che non esiste alcuna rappresentazione figurata antica di Ogmios e che costui, molto probabilmente, è anche la divinità «da non nominare» tanto è il timore che ispira. Ciò spiega sicuramente il motivo per cui la denominazione gallica (e irlandese!) è stata ricalcata sul greco.

(13) «*Revue de l'Histoire des Religions*», tomo 122, p. 132. L'articolo è stato nuovamente pubblicato con il titolo *La tradition druidique et l'écriture: le vivant et le mort*, in *Georges Dumézil, Cahiers pour un temps*, Centre Georges-Pompidou, Pandora Éditions, Paris, 1981, pp. 325-338.

(14) «*Revue de l'Histoire des Religions*», *art. cit.*, p. 125.

(15) Ediz. Whitley STOKES, *Irische Texte* III, pp. 200-201.

(16) *Ancient Laws of Ireland* I, p. 30.

(17) *Introduction à l'étude de la littérature celtique*, p. 203.

(18) E hanno conservato, consapevolmente o non, anche nei testi più elaborati, nella presentazione dei racconti, quel marchio innato di oralità tipico della loro tradizione nazionale. Anche se decaduta, la cultura celtica ha così rispettato, a onta di tutto e di tutti, il principio tradizionale immutabile della superiorità del pensiero sulla parola, della parola sul testo e del testo sull'immagine. Al riguardo si vedano la nostra *Introduction générale à l'étude de la Tradition celtique*,

2ª ediz., capitolo II. 3. *L'écriture et la transmission de la tradition* e Christian-J. GUYONVARC'H, *La littérature mythologique et épique de l'Irlande médiévale*, in «*Celticum*» 10.

(19) Hans HARTMANN, *Der Totenkult in Irland. Ein Beitrag zur Religion der Indogermanen*, Heidelberg, 1952, p. 80.

(20) Christian-J. GUYONVARC'H, *Le Combat des Arbrisseaux*, in «*Ogam*» 5, 1953, pp. 111-112. Citiamo la traduzione, riveduta, dei *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 149. L'edizione e la traduzione di Gwenogvryn EVANS, *The Poems of Taliesin*, pp. 26-27, divergono in numerosi punti.

(21) *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 148-149.

(22) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 8.

(23) V. *infra* la nostra spiegazione circa l'uomo primordiale.

(24) *Compert in da Muccido (Il Concepimento dei Due Porcari)*, traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, in «*Ogam*» 12, 1960, pp. 78-79.

(25) *Ibid.*, p. 89.

(26) *Hanes Taliesin (La Storia di Taliesin)*, traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, in *Introduction générale à l'étude de la Tradition celtique*, 1ª ediz., in «*Celticum*» 13, 1967, p. 89.

(27) *Math uab Mathonwy*, ediz. Ifor WILLIAMS, Cardiff, 1964, p. 64; cfr. J. LOTH, *Les Mabinogion*, ediz. 1913, I, p. 188; Georges DUMÉZIL, *La quatrième branche du Mabinogi et la théologie des trois fonctions*, *esq.* 59 in *L'oubli de l'homme et l'honneur des dieux*, Paris, 1985, pp. 93-111; *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 209-210.

(28) GOFFREDO DI MONMOUTH, *Vita Merlini*, ediz. E. FARAL, *La légende arthurienne* III, pp. 334-335, vv. 908-940; cfr. J.S.P. TATLOCK, *The Legendary History of Britain*, Berkeley, 1950 (capitolo VI, su Artù), pp. 178-229. [Cfr. ora la traduzione italiana di G. LA PLACA, in G. DI MONMOUTH, *La profezia di Merlino*, Ecig, Genova, 1990].

(29) Ediz. F.M. LUZEL, in «*Revue Celtique*» I, pp. 126-128.

(30) Ediz. Ifor WILLIAMS, *op. cit.*, p. 83; cfr. J. LOTH, *Les Mabinogion* I, p. 199.

(31) *Compert Con Culaind (Il Concepimento di Cuchulainn)*, versione del *Lebor na hUidre*, traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, in «*Ogam*» 17, 1965, p. 367.

(32) *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 241 sgg.

(33) *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 165 sgg.

(34) D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Les druides et les dieux à forme d'animaux*, p. 141.

(35) Cfr. il nome dei Meldi (Meaux) studiato da Christian-J. GUYONVARC'H, *art. cit.*, in «*Ogam*» 11, pp. 285-287.

(36) Salomon REINACH, *Le mot orbis dans le latin de l'Empire, à propos de l'orbis alius des druides*, in «*Revue Celtique*» 22, pp. 447-457, ha dimostrato che nell'espressione usata da Lucano (*BCiv.* V, 452), *orbe alio, orbis* non designa l'Aldilà in un universo lunare o stellare, ma, conformemente al senso usuale della parola *orbis* nel latino imperiale, una regione 'diversa' del mondo terreno: «Lucano ha pensato alle Isole dei Beati, che la tradizione celtica situava al largo in mezzo all'oceano, a occidente dell'arcipelago britannico. Quindi Lucano, interprete del druidismo, non parla di un'altra vita in un altro mondo, ma di un prolungamento della vita terrena e sublunare in un'altra parte del mondo». In tal modo Salomon Reinach dimostra, senza nemmeno doverlo dire, che i Galli avevano una concezione dell'Altro Mondo rigorosamente identica a quella del *sid* irlandese.

(37) Il rapporto etimologico e semantico tra «pace» e «Altro Mondo» è stato studiato per la prima volta da Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques. XIII. 47. Irlandais Sid, gaulois *SEDOS «siège, demeure des dieux»*, in

«*Ogam*» 14, 1962, pp. 329-340. Dopo questo articolo il problema è stato nuovamente analizzato, in un'ottica diversa, ma fondandosi sulle medesime basi etimologiche, da Tomas O'CATHASAIGH, *The semantics of «Sid»*, in «*Éigse*» 17/2, 1977-78, pp. 137-155. Per un esame particolareggiato si veda *Le vocabulaire sacerdotal du celtique*, capitolo III. *Termes doctrinaux, techniques et rituels*. Si ricorderanno, per il momento, tre significati fondamentali, connessi tra loro da un rapporto di dipendenza e di derivazione: «pace», «Altro Mondo», «collina, cumulo (quale sede dell'Altro Mondo)» e infine, per un'estrema estensione semantica, «abitanti dell'Altro Mondo». Va da sé che la distinzione tra queste diverse accezioni non è sempre netta.

(38) Cfr. le incertezze di Camille JULLIAN circa la dimora e la durata degli dèi: *Notes Gallo-Romaines XXII. Remarques sur la plus ancienne religion gauloise*, in «*Revue des Études Anciennes*» 6, 1904, pp. 134-136.

(39) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La Navigation de Bran, fils de Febal*, in «*Ogam*» 9, 1957, pp. 305-307; cfr. Séamus MAC MATHUNA, *Immram Brain, Bran's Journey to the Land of Women*, Tübingen, 1985, pp. 34-40.

(40) Abbiamo corretto la traduzione di tale strofa tenendo conto dello studio di Rolf BAUMGARTEN, *A Crux in Echtrae Conlai*, in «*Éigse*» 16/1, 1975, pp. 18-23. Le varianti dei sette manoscritti contenenti il racconto non sembrano tali da autorizzare, per la strofa in questione, l'adozione di un testo sicuro. Ma il significato generale è chiarissimo.

(41) Testo tradotto in base al *Lebor na hUidre*, ediz. BEST-BERGIN, f. 120a, 3-120b, 26, pp. 302-304, rr. 9991-10062; cfr. Julius POKORNY, *Conle's abenteuerliche Fahrt*, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 17, pp. 195-201; cfr. Hans P.A. OSKAMP, *Echtra Condle*, in «*Études Celtiques*» 14, 1974, pp. 207-228. Tale testo verrà studiato particolareggiatamente nei *Textes mythologiques irlandais* II/2.

(42) V. «*Ogam*» 9, *art. cit.*, p. 309.

(43) F.M. LUZEL, *Contes populaires de la Bretagne armoricaine*, in «*Revue Celtique*» 6, pp. 318-319. Il racconto del *Castello Verde* è stato raccolto a Prat (Côtes-du-Nord) nel novembre 1873.

(44) A tale riguardo, completiamo Daniel DUBUISSON, *Les talismans du roi Cormac et les trois fonctions*, in «*Revue Historique*», 1973, pp. 289-294, il quale ha constatato il fatto senza spiegarlo.

(45) I trascrittori dell'alto Medio Evo, già oberati dagli imperativi di un mito narrato in forma pseudo-storica, non erano più in grado di esprimere, e ancor meno di comprendere, la nozione di Altro Mondo. Hanno ammesso la spartizione del cosmo tra i Goideli (o figli di Mil) e i Tuatha Dé Danann: i primi sulla superficie terrestre e i secondi nelle profondità ctonie, ragione per cui buona parte dei personaggi mitici abita dentro caverne, sotto tumuli e sul fondo di laghi. Ma essi non hanno capito che, poiché l'Altro Mondo poteva essere dovunque, i contatti occasionali tra umano e divino avvengono sempre sotto forma di un'irruzione del divino nel mondo umano, dato che il nostro mondo è tutto lambito dal mondo divino (pur non vedendolo!). In un caso siffatto il tempo viene interrotto e pertanto è l'uomo ad avere l'impressione, opposta, di penetrare nel mondo degli dèi: donde l'eterna giovinezza. Allo stesso modo, il ritorno in questo mondo, fatto che provoca improvviso invecchiamento, malattia e morte per accelerazione moltiplicata del tempo umano a chi è così imprudente da farvi ritorno, costituisce, piuttosto che un ritorno, un dileguarsi o un ritrarsi dell'Altro Mondo. V., in proposito, i *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 201 sgg. e la nostra *Introduction générale à l'étude de la Tradition celtique*, 2ª ediz., Capitolo III. 3. *L'Apollon hyperboréen et l'Autre Monde*.

(46) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La maladie de Cuchulainn et l'unique jalousie d'Emer*, in «*Ogam*» 10, 1958, pp. 287-289.

(47) *Echtra Thaidg mheic Chéin (Le avventure di Tadg, figlio di Cian)*, ediz. Standish O'GRADY, *Silva Gadelica* I, p. 347.

(48) Si tratta dell'annuncio del regno di Conn, il più grande re d'Irlanda, *Airne Fingen (La veglia di Fingen), Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 192.

(49) *Aided Lugdach ocus Derbforgaille (La morte di Lugaid e di Derbforgaill)*, ediz. Carl MARSTRANDER, in «*Ériu*» 5, 1911, p. 208. «È una maldestra ripetizione del tema iniziale del *Seirglige Con Culaind*, a parte il fatto che probabilmente il ruolo di Cuchulainn è stato introdotto in aggiunta, dal momento che la donna del *sid* (qui localizzato in Norvegia) si interessa, nei fatti, a Lugaid (in quanto futuro re d'Irlanda). Se si ricorda la donna venuta a cercare Bran o Condla (contro la quale nulla possono gli incantesimi di un druida), suscita stupore che Cuchulainn, semplicemente volendolo, riesca a piegare Derbforgaill» (Françoise LE ROUX, *Le rêve d'Oengus, commentaire du texte*, in «*Ogam*» 18, 1966, p. 146).

(50) *Branwen verch Llyr*, ediz. Gwenogvryn EVANS, *Y Mabinogi o Lyvyr Gwyn Rhydderch*, Pwlheli, 1907, p. 29, col. 58; ediz. Derick S. THOMSON, *Branwen Uerch Lyr*, in *Mediaeval and Modern Welsh Series* II, Dublin, 1961, p. 16.

(51) *Oidhe Chloinne Lir*, ediz. O'DUFFY, in *Society for the Preservation of the Irish Language* 7, Dublin, 1908, paragrafi 16-20; Françoise LE ROUX, *Le rêve d'Oengus, commentaire du texte*, in «*Ogam*» 18, pp. 143-144.

(52) *Ibid.*, paragrafi 61-68.

(53) *Togail Bruidne Da Derga*, ediz. Eleanor KNOTT, in *Mediaeval and Modern Irish Series* 8, Dublin, 1936, p. 3.

(54) *Ibid.*, p. 5.

(55) *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 233-234.

(56) *Ibid.*, p. 235.

(57) *Ibid.*, pp. 58-59; sull'arpa, v. anche I/2, pp. 229-232.

(58) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 52. Senza musica non si tiene alcuna assemblea celtica. L'anonimo autore greco impropriamente chiamato SCIMNO DI CHIO segnalava questo fatto già nel III secolo a.C., attribuendolo all'influenza greca: «I Celti hanno usi e costumi greci, e ciò si deve ai rapporti da loro abitualmente intrattenuti con l'Ellade e all'ospitalità da loro spesso data agli stranieri provenienti da tale paese. Fanno le assemblee con la musica, vedendo in quest'arte un mezzo per addolcire gli animi» (V, 183-187).

(59) È quanto tende a confermare un breve paragrafo del *Coir Anmann* o *Affinità dei Nomi*, che distingue coloro che coltivano la terra e coloro che possiedono un'arte. I coltivatori sedentari sarebbero i non-dèi (*andee*), cioè gli omologhi dei *Vaishya* indiani; gli artigiani o, ancora, gli «uomini d'arte», secondo un'altra traduzione letterale di *aes dana* sarebbero gli dèi (*dee*). In Irlanda, e certo anche in Gallia, era, nei fatti, «dio» chiunque detenesse un sapere tecnico o intellettuale: metallurgo, carpentiere, medico, poeta o druida: «I poeti erano dèi e i coltivatori non-dèi [...]. I loro maghi erano dèi, mentre i coltivatori erano non-dèi», ediz. Whitley STOKES, *Irische Texte* III, p. 354; tutto ciò si riferisce a una frase pronunciata da Cuchulainn nel ringraziare la Morrigan che gli ha offerto da bere: «Benedizione su di te degli dèi e dei non-dèi». Molto più sicuramente tale ringraziamento significa, alla lettera, che Cuchulainn include nella sua benedizione ogni essere esistente, divini e non-divini, umani e altri. È notevole che dei letterati irlandesi l'abbiano interpretata in senso funzionale e tassonomico.

(60) *The Bodleian Amra Choluimb Chille*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 20, pp. 429-430.

(61) Ediz. Ifor WILLIAMS, *Pedeir Keinc y Mabinogi*, Cardiff, 1964, pp. 46-47; cfr. Proinsias MAC CANA, *Branwen, daughter of Lyr*, Cardiff, 1958, pp. 102-109.

(62) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 242; andrà vista soprattutto nel volume I/2, pp. 221 sgg. la spiegazione celtica dell'eternità e del tempo del *sid*.

(63) *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 272-273 e I/2, pp. 221 sgg. Tale concezione della misura del tempo è antichissima e indoeuropea. In sanscrito il nome del tempo e quello dell'anno sono sinonimi.

(64) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 250.

(65) *Ibid.*, p. 250.

(66) Christian-J. GUYONVARC'H, *La Conception de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 17, 1965, p. 367.

(67) Françoise LE ROUX, *La conception de Cuchulainn, commentaire du texte*, in «*Ogam*» 17, 1965, p. 400.

(68) Sarebbe inopportuno o imprudente fondare una teoria sociologica o religiosa sul metodo d'inumazione praticato dai Celti.

(69) Whitley STOKES, *The Tripartite Life of Patrick* II, p. 308.

(70) *Erdathe* è una grafia scorretta di *erdath*, altra grafia di *airtach* «act of refreshing, restoring; act of celebrating; festival, ceremony» secondo *Contributions to a Dictionary of the Irish Language*, A/1, 184 e 240; E, 166. È impossibile accettare ancora l'etimologia di D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Les Celtes et les langues celtiques*, pp. 188-189, costituita da un composto della particella *er-* o *air-* «verso, per, in» e da un derivato di *dath* «colore» («il giorno di *erdathe* sarebbe quello in cui il morto riprende colore») o, ancora, da *data*, irlandese moderno *dathamhail* «piacevole» («il giorno di *erdathe* sarebbe quindi semplicemente il giorno piacevole»). Da tale parola è impossibile concludere alcunché circa l'esistenza di una dottrina sul giudizio dei morti analoga a quella del cristianesimo.

(71) Ediz. Charles PLUMMER, *Irish Miscellanies*, in «*Revue Celtique*» 6, p. 165.

(72) V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIV. 103. Apollon Virotutis; irlandais tuath et tuas, breton tus; gallois et breton tud*, in «*Ogam*» 18, 1966, pp. 311-322, che espone esaustivamente lo *status quaestionis*; Joseph CUILLANDRE, *La droite et la gauche dans les poèmes homériques en concordance avec la doctrine pythagoricienne et la tradition celtique*, Paris, 1944, pp. 1-11.

(73) Ediz. Whitley STOKES, *The Life of Saint Meriasek, Bishop and Confessor, a Cornish Drama*, London, 1872, p. 198, vv. 3426-3431.

(74) Rudolf THURNEYSEN, *A Grammar of Old Irish*, Dublin, 1946, p. 305.

(75) P.W. JOYCE, *A Social History of Ancient Ireland* I, p. 302.

(76) Whitley STOKES, *Three Irish Glossaries*, p. 38.

(77) *Tain Bo Cualnge (La razzia delle mucche di Cooley)*, versione del *Libro Giallo di Lecan*, traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, in «*Ogam*» 15, p. 156.

(78) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La mort de Cuchulainn, version A*, in «*Ogam*» 18, p. 346.

(79) *Tain Bo Cualnge*, traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La mort de Cuchulainn, art. cit.*, in «*Ogam*» 15, p. 347.

(80) Ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, p. 245.

(81) *Talland Etair*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 8, p. 48.

(82) Ediz. Whitley STOKES, *The Tripartite Life of Patrick* II, p. 280.

(83) POSIDON. *ap.* ATHEN. XXIII; cfr. J. ZWICKER, *op. cit.*, p. 14.

(84) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 15.

(85) *Cethri arda in domain (I quattro punti cardinali del mondo)*, in *Lebor na hUidre*, ediz. BEST-BERGIN, f. 120b, 27-45, rr. 10063-10087, p. 305.

(86) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 185.

(87) *Ibid.*, p. 162.

(88) Kuno MEYER, *Irish quatrains*, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 2, p. 225. La corrispondenza con il sanscrito è stata studiata da Daniel DUBUISSON, *Le roi indo-européen et la synthèse des trois fonctions*, in «*Annales, Économies, Sociétés, Civilisations*», gennaio-febbraio 1978, pp. 28-34.

(89) *Vitae Philosophorum, Proem.* 1.

(90) TIMAGEN. *ap.* AMM. MARCELL. XV, 9,4. Sarebbe imprudente seguire D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Le cycle mythologique irlandais*, pp. 262-263 e voler utilizzare queste poche righe, di gran lunga troppo concise, per studiare le «ondate» susseguitesi nello stanziamento celtico in Gallia. Non sappiamo nulla delle modalità etniche dell'invasione celtica nell'Europa occidentale. Perfino gli ultimi movimenti celtici, durante il Basso Impero, sono già molto oscuri!

(91) Senza una ragione comprensibile, D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Les druides et les dieux celtiques à forme d'animaux*, Paris, 1906, pp. 13-14, ha tratto dal testo di Cesare la conclusione che il druidismo era un'istituzione di origine goidelica. L'origine dei druidi coincide con quella dei Celti in generale, senza distinzioni linguistiche o etniche interne. Nulla, per altro, autorizza a ritenere che la distinzione linguistica tra il goidelico, più arcaico, e il britannico, più innovativo, corrisponda a due 'momenti' dell'invasione celtica. Sarebbe erroneo, altresì, fare del druidismo, con una sorta di confusione concettuale tra religione e tradizione, una specie di «religione federale» che avrebbe inglobato, alla stregua dell'Islam, popoli di origine diversa. In questo caso la tradizione è tutt'uno con l'etnia e con la lingua.

(92) Albert BAYET, *La morale des Gaulois*, pp. 36-37. Chiaramente, non è mai esistito nulla di simile. In Gran Bretagna non c'è stata una 'scuola' druidica più capace di quella continentale, ma tutto ciò rispecchia una localizzazione settentrionale, tradizionale, dell'iniziazione sacerdotale così come, del resto, dell'iniziazione guerriera e, verosimilmente, dell'iniziazione artigianale.

(93) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La courtise d'Emer*, in «*Ogam*» 11, pp. 416-417.

(94) Calatin è l'omologo dell'Idra di Lerna. Cuchulainn nel corso di un episodio della *Razzia*, l'uccise contemporaneamente ai suoi ventisette figli. Le figlie menzionate nella versione B della *Morte di Cuchulainn* sono nate dopo la sua morte.

(95) Traduz. Christian-J. GUYONVARC'H, *La mort de Cuchulainn*, Versione B, in «*Ogam*» 13, p. 509.

(96) *Immacallam in da thuaraid (Il dialogo dei due saggi)*, ediz. Whitley STOKES, in «*Revue Celtique*» 26, p. 98.

(97) *De defectu oraculorum* 18, ediz. e traduz. R. FLACELIÈRE, in *Annales de l'Université de Lyon*, fasc. 14, Paris, 1947, pp. 146-149. Un ottimo esempio di isola che non deriva il proprio nome da quello di un dio o di un eroe, ma che, al contrario, dà il proprio nome a un personaggio di tal fatta, è l'Isola di Man, da cui deriva il nome — o, piuttosto, un'epiclesi — del dio irlandese Manannan mac Lir, disgraziatamente evemerizzato, in epoca tarda, in pilota e commerciante; cfr. Th. CHOTZEN, *art. cit.*, in «*Études Celtiques*» 4, pp. 266-267.

(98) *Ora Maritima*, ediz. A. BERTHELOT, Paris, 1934, vv. 108-112. Si coglie l'eco di un antico gioco di parole che connette il nome dell'Irlanda tramandato dalle fonti antiche e il greco *hiero(n)-* «sacro»; in proposito, v. H. GAIDOZ, *Du prétendu nom d'Ile Sacrée anciennement donné à l'Irlande*, in «*Revue Celtique*» 6, pp. 352-361. Riteniamo più sensato soprassedere all'esame di tutte le tradizioni antiche relative all'Apollo iperboreo che, a dire di Diodoro, visitava i suoi fedeli ogni diciannove anni. Un esame siffatto sarà più confacente allo studio della divinità celtica che si dissimula, senza troppi misteri, sotto tale nome classico. Ma l'insistenza con cui i Greci rievocano il contesto mitologico iperboreo e la localizzazione nordica di tale contesto

(basti pensare al *Giardino delle Esperidi*) indicano già quanto interesse rivesta tale argomento. Tuttavia pare che gli Antichi non conoscessero adeguatamente l'Europa settentrionale. I dati classici relativi alla sua scoperta sono stati studiati da Raymond CHEVALLIER, *La vision du Nord dans l'Antiquité gréco-romaine, de Pythéas à Tacite*, in «*Latomus*» 43, 1984, pp. 85-96. Dispiace, retrospettivamente, che i Romani dell'età imperiale non si siano spinti più in là di Pitea.

(99) Pertanto esse sono *a* nord del mondo e non *nel* nord del mondo, un fatto, quest'ultimo, che sarebbe in contraddizione con tutte le definizioni mitologiche, dal momento che allora le isole sarebbero incluse in questo mondo. Per la medesima ragione l'Altro Mondo è unico e non è un altro mondo tra infiniti mondi.

(100) TZETZ. *Schol. Hesiod.*; v. PROCOP. *Goth.* IV, 20.

(101) V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXVIII, 132. Celtique commun *Letavia, gaulois* LETAVIS, *irlandais Letha; la porte de l'Autre Monde*, in «*Ogam*» 19, 1967, pp. 490-494.

(102) *De facie in orbe Lunae* 26. Questo dio di cui non viene detto il nome ricorda la frase di GIAMBLICO, *De myst.* I, 1: «Da molto tempo il dio che presiede all'eloquenza, Ermes, è considerato a buon diritto comune a tutti i sacerdoti; e quest'unico patrono della vera scienza degli dèi è sempre e dovunque lo stesso, segnatamente colui al quale anche i nostri avi dedicavano le invenzioni frutto della loro saggezza, ponendo tutti i loro scritti sotto il nome di Ermes» (ediz. e traduz. Edouard DES PLACES, Les Belles Lettres, Paris, 1966, pp. 38-39). Prescindendo dalla scrittura, il concetto teologico potrebbe essere druidico. Ma qui Plutarco mescola, senza alcun elemento preciso atto a identificarli, il culto, la fede e la leggenda. D'altronde i Celti, poiché non può trattarsi che di loro, vengono meramente designati con il nome, altamente generico, «barbari». Non conosciamo, nel leggendario celtico, alcun mito che parli della rivalità di «Crono» e di «Zeus», dal momento che il Dagda è contemporaneamente l'uno e l'altro. L'unica contesa familiare tra il «giovane» e il «vecchio», vista come uno scontro tra figlio e padre, è quella avvenuta tra il Dagda e il Mac Oc riguardo al possesso del *sid* (v. p. 296). Il tema romano equivalente (ma inverso) è stato studiato da Georges DUMÉZIL, *Les dieux souverains des Indo-Européens*, Paris, 1977, pp. 168 sgg. Ricordiamo che il Dagda è l'Eternità e che suo figlio è il Tempo, distribuzione o divisione discordante dalle definizioni rapidamente fornite da Plutarco.

(103) In quanto 'centro' polare del mondo, Thule è un concetto mitico comune ai Celti e ai Germani, se non sono stati i Germani a prestarlo ai Celti. Riguardo al nome, che pare spiegabile con il celtico, v. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXXIII, 167. Remarques sur le nom de Thulé*, in «*Ogam*» 22-25, 1970-1973, pp. 283-284.

(104) Perfino nel folklore moderno gli isolani sono visti come esseri diversi, uomini e donne che, pur continuando a essere mortali, non sono soggetti al destino comune. Charles PLUMMER, *Vitae Sanctorum Hiberniae* I, Oxford, 1890, p. CXL, vede così una traccia di mitologia solare in una tradizione secondo cui «the inhabitants of the small island of Fuda in the Outer Hebrides were invincible by day, but powerless after sunset». Noi vi vedremmo piuttosto una traccia delle antiche concezioni celtiche del popolamento dell'Altro Mondo. Gli abitanti di un'isoletta a nord della Gran Bretagna avevano maggiori probabilità, rispetto agli altri, di venire a contatto con esso e di partecipare della sua natura, e ancor più della sua essenza solare e luminosa, a costo di non esistere quando la notte li allontana da tutto questo. Spetterebbe agli studiosi di folklore, se costoro non l'hanno già fatto, spiegare le manifestazioni e gli aspetti di tale credenza.

(105) *Eochaid* è interpretabile come **ivo-katu-* «che combatte con il tasso». Benché tale etimologia sia stata contestata, essa non ha nulla d'impossibile; essa è, addirittura, molto probabilmente esatta e, nella misura in cui è esatta, è significativo che il Dagda sia soprannominato così, senza che nulla contraddica la sua valenza di dio-druida. Il significato «che combatte con il tasso» è, per di più, duplice, poiché il tasso è il legno usato di preferenza per incidere gli *ogam* (v. «*Ogam*» 19, p. 268). In tal modo una siffatta etimologia simbolica, dal significato duplice

o triplice, fonda realmente l'origine divina dei druidi e implica, di conseguenza, che l'iniziazione sacerdotale non veniva concessa al primo venuto.

(106) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 47.

(107) V. Françoise LE ROUX, *De la lance dangereuse, de la femme infidèle et du chien infernal. La fatalité et la mort dans une légende religieuse de l'ancienne Irlande*, in «*Ogam*» 10, 1958, pp. 381-412; cfr., ancora, *Les Iles au Nord du Monde*, in *Hommages à Albert Grenier* II, pp. 1051-1062. I talismani, e segnatamente il calderone del Dagda, archetipo del Graal delle leggende arturiane, sono stati indicati da Vernam HULL, *The Four Jewels of the Tuatha Dé Danann*, in «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 18, pp. 73 sgg. Per uno studio più approfondito, v. *Textes mythologiques irlandais* I/2, capitolo II su *Les dieux de l'Irlande.*

(108) Il nome ricompare nei testi liturgici; cfr. *Memoranda in the Book of Armagh, Thesaurus Paleohibernicus* II, p. 364.

(109) *Historia Ecclesiastica* III, 27, ediz. Charles PLUMMER, Oxford, 1896, p. 192.

(110) *Libro delle Conquiste*, ediz. R.A.S. MACALISTER, III, p. 150.

(111) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 5.

(112) *Topographia Hibernica* III, 1, ediz. DIMOCK, V, pp. 139-140.

(113) *History of Ireland*, ediz. David COMYN, I, p. 146, IV.

(114) Si confronterà un breve passo (la cui fonte è o Posidonio o Aristotele) della *Morum mirabilium collectio* di NICOLAO DI DAMASCO, il quale scriveva nel I secolo d.C.: «I Celti che risiedono vicino all'Oceano considerano vergognoso fuggire al crollo di un muro o di una casa e, quando le ondate provenienti dal largo invadono la riva, le fronteggiano indossando le loro armi e si lasciano sommergere perché non sembri che essi fuggono temendo di morire» (frammenti tramandati da STOBEO VII, 40; cfr. E. COUGNY, *Extraits des auteurs grecs...* VI, p. 498); cfr. ancora ELIANO, *HV* XII, 22: «Essi (i Celti) considerano la fuga una vergogna tale che, se le loro case crollano e rovinano, spesso non si mettono in salvo; e si comportano così anche quando esse bruciano e il fuoco le circonda da ogni lato. Parecchi, quando il mare inonda le rive, gli resistono. Se ne vedono certi che, brandendo le loro armi, si gettano tra le onde e ne subiscono l'urto impugnando le loro spade snudate e le loro lance, come se potessero spaventarle o ferirle».

(115) Ediz. Gerard MURPHY, *Early Irish Lyrics*, Oxford, 1956, pp. 74-82.

(116) Tale credenza è stata segnalata da Joseph CUILLANDRE all'isola di Sein, *A propos de la légende de la mort*, in «*Annales de Bretagne*» 35/4, 1923, pp. 636-637: un vecchio marinaio passerà facilmente nell'Altro Mondo perché muore quando c'è il deflusso della marea.

(117) Il fatto pare analogo all'inverosimile favola architettata da POLIBIO, il quale ha preso lo spunto dall'usanza celtica di piegare, nella sepoltura, la spada del guerriero morto, *Hist.* II, 33: «Avendo capito [...] che le loro spade, come già si è detto, potevano infliggere, per il modo in cui erano fabbricate, soltanto una botta, dopo la quale esse restavano smussate, ricurve come strigili, in lunghezza e in larghezza, tanto che, se non si dava a chi le usava il tempo di raddrizzarle poggiandole a terra con il piede, un secondo colpo inferto da tali spade era assolutamente inefficace». [Cfr. la traduz. it. di A. VIMERCATI, in POLIBIO, *Storie. Libri I-XL*, Rusconi, Milano, 1987, p. 170]. La spada è resa inservibile per i vivi, ma resta intatta, a disposizione del suo proprietario nell'Altro Mondo.

(118) Cfr. PLINIO, *HN* XVI, 5-6:

«Altro motivo di meraviglia viene dalle foreste: coprono tutta la restante parte della Germania [...]. Le foreste più alte comunque si trovano non molto lontano dal territorio abitato dai suddetti Cauci, e soprattutto intorno ai due laghi [lo Zuiderzee, *N. d.AA.*]. Le querce, per la loro smisurata invadenza nel crescere, occupano addirittura il litorale, e, a causa delle onde che scavano la terra sotto di esse o del vento che le sospinge, si staccano portando con sé grandi isole costituite dall'intreccio delle radici: restano così dritte, in equilibrio, e si spostano galleg-

giando. La struttura dei grossi rami, simile a un armamento velico, ha spesso creato lo scompiglio nelle nostre flotte, quando le onde spingevano questi isolotti, quasi di proposito, contro la prua delle navi alla fonda, di notte; ed esse, non riuscendo a trarsi d'impaccio, ingaggiavano uno scontro navale contro delle piante.

Sempre nelle regioni settentrionali la selva Ercinia con le sue querce di enormi dimensioni — lasciate intatte dal trascorrere del tempo e originate insieme col mondo — è di gran lunga, per questa sua condizione quasi immortale, il fenomeno più stupefacente». [Cfr. la traduz. it. di A. RAGOSTI, R. CENTI, F.E. CONSOLINO, A. COTROZZI, F. LECHI, A. PERUTELLI, Einaudi, Torino, 1982-1988, vol. III, 1, p. 373]. (V. Pierre LE ROUX, *art. cit.*, in «*Ogam*» 10, p. 6). Si ricorderà, altresì, l'asserzione di Timagene in Ammiano Marcellino sulle cause e le origini delle migrazioni dei popoli celtici (guerre frequenti e inondazioni del mare ribollente), nonché il testo di Procopio, ripreso da Tzetze, circa la partenza delle anime, a bordo di un'imbarcazione, dalle rive occidentali della Bretagna armoricana (v. *supra*, p. 389).

(119) *Betha Brenainn Cluana Ferta (La vita di Brendano di Clonfert)*, ediz. Charles PLUMMER, *Bethada Naem nÉrenn* I, pp. 52-56. I passi corrispondenti delle versioni francese e latina medioevali sono nell'edizione di Carl WAHLUND, *Die altfranzösische Prosaübersetzung von Brendans Meerfahrt*, Uppsala-Leipzig, 1900, pp. 12 sgg.

(120) Ecco, per esempio, alcuni brani relativi alle isole sostenute da una o da più colonne:

— «Allora videro un'altra isola, poggiata su un'unica colonna, cioè essa era sostenuta da una sola colonna. Le girarono attorno per cercare di sbarcarvi, ma non trovarono una via di accesso. Ma scorsero in fondo alla base della colonna una porta chiusa a chiave. Compresero che passando di lì si entrava nell'isola. E in cima all'isola videro un aratro. Ma non parlarono con nessuno e nessuno parlò con loro. Essi se ne tornarono indietro» (*Immram Maile Duin*, ediz. VAN HAMEL, in *Mediaeval and Modern Irish Series* 10, p. 43; cfr. ediz. Whitley STOKES, *The Voyage of Mael Duin*, in «*Revue Celtique*» 10, p. 62).

— «Il secondo giorno fu mostrata loro una cosa strana sul mare, una cosa meravigliosa quant'altre mai, cioè una grande colonna di argento, con quattro lati, in mezzo al mare. Una reta da pesca pendeva dalla cima della colonna fino in mare. Questa rete era di argento e di bronzo candido. Lochan prese una maglia di tale rete ed essa era fatta di tre mezze once di argento e di bronzo bianco. Come prova di questa storia egli mise da parte la maglia e Mael Duin vide tale medesima cosa» (*Iomramh Churraig Hua gCorra*, ediz. Whitley STOKES, *The Voyage of the Hui Corra*, in «*Revue Celtique*» 14, p. 44).

— «Un giorno Brendano aveva detto messa sulla sua barca e, assieme ai suoi, vide una colonna d'acqua a una certa distanza, sul mare. Essa sembrò loro vicinissima, ma per raggiungerla ci volevano tre giorni di viaggio. Quando essi le furono vicini, essa parve loro alta il doppio, tanto che la sua cima toccava il firmamento ed essa aveva il colore del cristallo dalla cima alla base. Sembrava che da ogni lato vi fosse, attorno a essa, un recinto color dell'argento e del vetro. Era tanto sottile che lo sguardo gli passava attraverso, tanto dall'esterno quanto dall'interno. Era più duro del vetro ed era pieno di grandi porte, talché una barca o un piccolo vascello sarebbero potuti passare attraverso una di esse. Brendano disse ai suoi di abbassare l'albero e la vela, di tirare i remi in barca e di far passare il battello attraverso una delle porte. E così fecero.
Ed era come se tra il recinto e ognuno dei lati della colonna ci fosse un miglio marino. Giunsero alla base della colonna e impiegarono un'intera giornata a percorrere un quarto della sua lunghezza. Fattone il giro, il quarto giorno, trovarono un calice da messa su una sporgenza nel lato della colonna. Brendano intese tale dono come un segno e disse ai suoi monaci di pregare il Signore perché egli aveva fatto in modo che non mancassero loro né cibo né bevanda e perché essi avevano trovato un motivo di grande gioia nella colonna. Il quinto giorno uscirono attraverso la medesima porta, issarono le vele assicurandole agli alberi e proseguirono il loro cammino» (*Betha Brenainn Cluana Ferta*, ediz. Charles PLUMMER, *op. cit.*, I, p. 71).

— «Un altro giorno Brendano camminava con i suoi nel deserto di Gallia. Un vento impetuoso e insostenibile li assalì. Uno dei suoi disse allora a Brendano: "Quegli alberi cadranno su di noi e ci uccideranno". Allora Brendano disse: "Miei cari fratelli, statemi un po' a sentire. Una notte ci trovavamo in mare. Tutti dormivano, tranne me. Allora io vidi un'isola in mezzo al mare e l'isola era così: poggiava su sette pilastri freddi e grandi navi a vela le passavano sotto tra i pilastri. Al suo interno si udivano ogni sorta di voci e di rumori. Quella notte furono ormeggiate sotto quell'isola tre navi. Orbene", disse Brendano, "colui che tiene quell'isola dai sette pilastri sulla superficie del mare, nonostante tutti i venti che la sferzavano a ogni altezza, non è capace di liberarci dal pericolo di quegli alberi che minacciano di caderci addosso dalla loro altezza? Ed egli è il re del cielo e della terra"» (*Betha Brenainn Cluana Ferta*, ediz. Charles PLUMMER, *op. cit.*, I, p. 90).

(121) *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 158-159.

(122) Françoise LE ROUX, *Le dieu celtique aux liens: de l'Ogmios de Lucien à l'Ogmios de Dürer*, in «*Ogam*» 12, tavola XXVII, da Fr. WINKLER, *Die Zeichnungen Albrecht Dürers* III, p. 79, 644.

(123) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 190.

(124) *Auraicept na nÉces*, ediz. George CALDER, pp. 12-14.

(125) Essa spiega anche la maggior parte delle torture etimologiche cui gli eruditi d'Irlanda hanno sottoposto la propria lingua. Dato che l'ermeneutica si faceva soltanto con delle lingue sacre o, almeno, liturgiche, si è ricondotta inevitabilmente al latino, al greco e all'ebraico l'origine di tutto il vocabolario gaelico che, dopo la conversione, aveva smesso di essere sacro e quindi non aveva più, per tale ragione, una spiegazione religiosa autonoma.

(126) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 145; v. anche I/2, capitolo III su *L'Homme primordial*, che spiega i rapporti tra Tuan mac Cairill e Fintan.

(127) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 204.

(128) Le avatara animali di Tuan mac Cairill ricordano la leggenda gallese degli «Anziani del Mondo», purtroppo a noi nota soltanto in forma moderna. È anche il motivo indoeuropeo dell'«animale più vecchio», cfr. Eleanor KNOTT, *The Hawk of Achill or the Legend of the Oldest Animal*, in «*Folklore*» 43, 1932, pp. 376 sgg. Tale testo curioso, che consiste in un dialogo tra Fintan e un uccello, aquila o falco, è stato tradotto nei *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 169a-174b, come appendice alla spiegazione dei personaggi di Tuan e di Fintan.

(129) Françoise LE ROUX, *La mythologie irlandaise du Livre des Conquêtes*, in «*Ogam*» 20, 1968, p. 383. Si vedrà la conferma di questo dato fondamentale in *Textes mythologiques irlandais* I/1, segnatamente nelle note esplicative alle pp. 17-22 e nel volume I/2, pp. 1 sgg. Il trattato irlandese noto con il titolo *Sex aetates mundi*, ediz. Daibhi O'CROININ, *The Irish Sex Aetates Mundi*, Dublin, 1983, è d'ispirazione puramente biblica e cristiana.

(130) *Early Irish History and Mythology, passim*. In quest'opera lo studioso irlandese identifica i Fir Bolg con dei Belgi e, dato che questi ultimi appartenevano al gruppo britannico, architetta una teoria secondo cui i Britanni giunsero in Irlanda prima dei Goideli. Al riguardo si vedrà, ancora, *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 20-30 e I/2, pp. 14 sgg. John CAREY, *Suibne Geilt and Tuan mac Cairill*, in «*Eigse*» 20, 1984, pp. 93-105, paragona e assimila reciprocamente i due personaggi prendendo in esame il tema letterario della pazzia. Certo è possibile, per ragioni filologiche, che Geilt sia di origine britannica, ma nella leggenda irlandese Tuan mac Cairill non è pazzo: la sua unica funzione è tramandare gli annali e gli avvenimenti mitici delle cinque «invasioni» dell'Irlanda.

(131) Alwyn e Brinley REES, *Celtic Heritage*, pp. 95-96, hanno rilevato che nel mondo britannico il processo di adattamento delle leggende al cristianesimo era lungi dall'essere compiuto prima delle prime trascrizioni, in latino, a opera di Nennio e di Goffredo di Monmouth.

Anche la leggenda irlandese in tutti i suoi aspetti, scritti e pseudo-letterari, è posteriore all'adattamento al cristianesimo e tale processo, anche in Irlanda, è completamente ultimato fin dalla prima trascrizione. Quindi le motivazioni dell'*Historia Britonum* non sono fondamentalmente diverse da quelle del *Libro delle Conquiste dell'Irlanda*. Ma la mitologia bretone insulare, benché essa non sia del tutto scomparsa, non è più riconducibile a schemi precisi. Ogni volta essa va comparata a quella irlandese. Per tale ragione i druidi britannici, quando essi, eccezionalmente, sussistono nella letteratura gallese, sono soltanto dei *magi*. V., al riguardo, Christian-J. GUYONVARC'H, *La littérature mythologique et épique de l'Irlande médiévale*, in «*Celticum*» 10.

(132) Fatti del genere obbligano a sollevare il problema della ragione della *rapida e completa* conversione al cristianesimo dell'Irlanda, tanto essa è un *unicum* — e ciò a causa di una classe sacerdotale precristiana — negli annali della storia religiosa indoeuropea. La maggior parte dei santi insulari, personaggi dalla santità intemerata, vivono avventure o compiono miracoli che talora si confanno più alle concezioni celtiche antiche che ai canoni evangelici. In Irlanda il cambiamento di religione è, in teoria, una frattura dottrinale, ma nei fatti non c'è una frattura, bensì, piuttosto, l'adattamento di una mentalità o di un tipo di società non compatibile con il Medio Evo cristiano a una forma o a un modo di pensare altrettanto incompatibile con le sue strutture profonde. L'osservazione seguente, formulata da Charles PLUMMER nella sua introduzione alle *Vitae Sanctorum Hiberniae* I, p. CXL, mostra con quale cautela vada affrontato il problema: «It is further worth noticing how often epithets and similes are used of these saints which, though perfectly legitimate as metaphorical expressions, yet suggested that they are a gradual christianization of expressions which once had a literal meaning».

(133) *HN* XXIX, 52-54. L'analisi grammaticale e semantica del testo di Plinio è stata fatta da Françoise LE ROUX, *Notes d'Histoire des Religions XVII. 47. L'oeuf de serpent*, in «*Ogam*» 19, 1967, pp. 495-504.

(134) Louis CHARBONNEAU-LASSAY, *Le bestiaire du Christ*, Bruges 1940, pp. 947-950; cfr. J. TOUTAIN, *Les cultes païens dans l'Empire romain* III, p. 371, nota 4.

(135) R. RATEL, *Les tertres funéraires du Mont-Mercure à Barjon (Côte-d'Or)*, in «*Ogam*» 17, pp. 211-229. La prima notizia archeologica era quella di G. CHAUVET, *Ovum anguinum*, in «*Revue Archéologique*» 36, 1900, pp. 281-285.

(136) Per una disamina particolareggiata, rimandiamo a Françoise LE ROUX, *L'ovum anguinum et l'oursin fossile*, in *Hommages à Marcel Renard* II, Bruxelles, 1968, p. 415; cfr. Jean GRICOURT, *L'ovum anguinum en Gaule et en Perse*, in «*Ogam*» 6, pp. 227-232.

(137) Per la critica di tale interpretazione immotivata, rimandiamo a Françoise LE ROUX, *art. cit.*, in «*Ogam*» 19, pp. 495-504. Del tutto insostenibile è l'asserzione che Plinio abbia visto personalmente quanto descrive. Egli parla di leggende galliche — che si guarda bene dall'accreditare — perché esse concernono l'argomento trattato da lui. Certo non dobbiamo giudicare il naturalista in quanto tale (altri lo hanno fatto meglio di quanto noi potremmo), ma all'occorrenza egli compila una documentazione di cui gli sfugge il significato religioso. Ed egli fonde la realtà concreta (l'echino fossile) e la leggenda celtica (l'uovo di serpente) per denigrare meglio quest'ultima.

(138) V. Françoise LE ROUX, *art. cit.*, p. 418, nota 2.

(139) *Art. cit.*, pp. 421-422. I rapporti tra la concezione celtica connessa con l'echino fossile e il mito classico di Zagreo, il serpente cornuto, sono frutto delle comuni radici indoeuropee e non di un prestito, anche se nel II secolo a.C. in Tracia è esistito un regno celtico che ha beneficiato di numerosi prestiti culturali; cfr. «*Revue Celtique*» 31, p. 131. Gli echini fossili sono frequenti nelle sepolture e nei siti archeologici gallo-romani (cfr. *supra* le note 134 e 135).

(140) Secondo il manoscritto Peniarth, f. 7, coll. 637-638, ediz. Gwenogvryn EVANS, *Y Mabinogion o Lyvyr Rhydderch*, Pwllheli, 1907, p. 307ab.

(141) Qui tocchiamo con mano il mito delle origini, uno di quei miti che rientravano tra le speculazioni druidiche secondo Cesare (*BGall.* VI, 14: *de deorum immortalium vi ac potestate* «sulla essenza e sul potere degli dèi immortali») e dei quali l'Irlanda ci ha conservato una minima parte. Dovunque tale mito si basa sul serpente, sul dragone o sul «verme», che il medio-gallese chiama indistintamente *pryf* e che si ritrova, ancora, nel mito — miracolosamente tramandato dal folklore — di Melusina e del «biscione» gallico. Rimandiamo, per certi particolari, al commento di *Textes mythologiques irlandais* I/2, capitolo V, *L'Autre Monde et la Souveraineté*, pp. 202 sgg. e per certi altri alla nostra *Introduction générale à l'étude de la Tradition celtique*, 2ª ediz., capitolo III. 6. *L'oursin fossile et l'oeuf du monde.*

(142) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 6.

(143) *Ibid.*, p. 8.

(144) *Libro delle Conquiste*, ediz. MACALISTER, *op. cit.*, IV, p. 162.

(145) *Ibid.*, pp. 162-163.

(146) Ediz. WINDISCH, *Irische Texte* V, pp. 329-331; ediz. O'RAHILLY, p. 57, 2095-2098.

(147) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 124.

(148) V. *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 215-217.

(149) Sempre che tali vincitori non siano, come sembra possibile, evemerizzazioni classiche del dio della guerra. Su Bran e Brennos v. il nostro *La souveraineté guerrière de l'Irlande*, 1983, pp. 165-167.

(150) Esse servono anche a spiegarli in modo tale che la loro nascita e quella dei loro figli possa venire compresa dall'intelligenza umana. Rimandiamo, per un confronto, alla spiegazione proposta da DUMÉZIL, *Les dieux souverains des Indo-Européens*, Paris, 1977, pp. 110-111 circa gli *Aditya* vedici corredata, in nota, dal richiamo alla situazione paradossale della Vergine Maria: *genuisti qui te fecit*. Ella è la Madre di colui che l'ha creata; cfr. anche *Textes mythologiques irlandais* I/2, capitolo 2. *Les dieux de l'Irlande. 1f. La question généalogique.*

(151) *Book of Leinster*, ediz. BEST-BERGIN-O'BRIEN, IV, f. 187c, pp. 824-825.

(152) *Book of Leinster*, cit., IV, f. 187c, p. 825.

(153) Ediz. M.L. SJOESTEDT, in «*Revue Celtique*» 43, p. 92.

(154) Christian-J. GUYONVARC'H, *art. cit.*, in «*Ogam*» 12, p. 49.

(155) Che tutti gli dèi siano druidi, anche se i racconti non lo specificano dichiaratamente, è palese: ogni dio ha la competenza totale del suo campo funzionale e teologico. Quindi egli è druida per definizione. Quanto al druida umano, egli è 'dio' per almeno due ragioni: in primo luogo perché discende in linea diretta, *in principio*, dai druidi primordiali — e questa sola idea costringe ad ammettere la realtà sacra della cosa concepita —; in secondo luogo perché le sue facoltà e le sue conoscenze lo rendono un intermediario tra gli dèi e gli uomini. Il druida degli antichi Celti è un vero e proprio «dio terreno».

(156) Ediz. VAN HAMEL, *op. cit.*, p. 30.

(157) *Ancient Laws of Ireland* I, p. 22.

(158) STRAB. IV, 4.

(159) *Textes mythologiques irlandais* I/1, p. 59.

(160) *Book of Leinster* cit., IV, ff. 188a-188c, pp. 827-833.

(161) *VA* VII, IV, 2, ediz. COUGNY, *Extraits des auteurs grecs* V, p. 90 (traduz. it. D. DEL CORNO, Adelphi, Milano, 1978, p. 310).

Conclusione

La prima conclusione che trarremo dai capitoli precedenti è che nessun aspetto della vita sociale, politica, intellettuale e religiosa degli antichi Celti sfugge alla competenza del druida. Non ci sono né lacune né eccezioni.

Tale primato, tale peso enorme della classe sacerdotale fanno sì che la distinzione moderna, e talora anche classica, tra sacro e profano, sia totalmente abolita. Le lingue celtiche non dispongono di nessun termine antico per esprimere il latino *laicus* (donde ha avuto origine l'irlandese *laech* «eroe»!) e il termine che significa «sacro», *nem-*, designa anche il cielo e il santuario.

Il «druidismo», per definizione, impregna tutta l'antichità celtica; studiarlo esige irrevocabilmente un esame minuzioso di tutti i problemi sollevati dall'esistenza dei Celti, mediante tutte le discipline che li concernono, tranne, segnatamente, l'archeologia e l'antropologia, le quali non hanno — e se ne è visto il motivo — alcuna implicazione «druidica». Infatti non si è mai notato, in una necropoli gallica del periodo di La Tène, che la sepoltura di un druida avesse tratti distintivi e nemmeno che il cranio di un druida avesse misurazioni diverse.

Altre erano le difficoltà; all'inizio ce n'erano almeno tre, tutte dovute all'inadeguatezza degli studi antecedenti.

L'immensità dell'argomento procedeva di pari passo con la sua complessità e con il modo prolisso e confuso con cui esso era stato trattato dalle fonti antiche. Generalmente gli esegeti contemporanei, ripetendo le affermazioni generiche degli antichi, incespicavano in questo ostacolo senza nemmeno rendersene conto. Dove, come vedere il druida presente e attivo, come scorgerne la vera essenza, attraverso l'esile filigrana dei racconti lacunosi — e molto spesso di parte — degli autori classici? Come valutare correttamente la denigrazione di Plinio, come riconciliare le descrizioni, così diverse, di Cesare e di Strabone? Urgeva fissare una definizione del druida e precisare quanto non era mai stato ancora preci-

sato, cioè i principî su cui si basava l'organizzazione della classe sacerdotale celtica:

— ***in primo luogo, l'organizzazione sociale: questa classe andava inquadrata nel mondo celtico, continentale e insulare***;
— ***in secondo luogo, l'organizzazione interna, gerarchica e funzionale***.

Soltanto in tale modo era possibile mettere in luce un aspetto saliente del problema della definizione, e cioè che i druidi non sono chiamati, nelle nostre fonti testuali, talora classiche e ancor più spesso insulari, druidi, perché si conosce soltanto il termine che designa la loro specialità. Ciò è vero già in Gallia, dove le distinzioni interne operate da Diodoro Siculo e da Strabone si oppongono alle distinzioni generali operate da Cesare, integrandole senza contraddirle: esse rispecchiano piani diversi. Ciò è ancora più vero in Irlanda, dove disponiamo contemporaneamente di un catalogo, ricchissimo di sfumature, delle specializzazioni e di una scala, accuratamente graduata, delle gerarchie. Gli autori antichi hanno usato anche traduzioni greche o latine, talvolta approssimative o variabili, dei termini celtici. In tal modo il druida diventa, secondo il capriccio degli autori, dei testi o delle circostanze, ora un filosofo che ricorda vagamente Pitagora, ora un *sacerdos* dalle misteriose liturgie o un aruspice dal sapere temibile, ora un indovino o un poeta, per tacere delle discordanze che intercorrono da autore ad autore in merito all'uso e alla definizione del termine. Cesare sembra rispettare i *druides*, Plinio disprezza apertamente i *magi*. Ormai è evidente che l'etichetta denominativa non basta a identificarli, se non è accompagnata da una definizione funzionale basata su fatti precisi o su una relazione circostanziata che la giustifichi. Ne derivano conseguenze importanti ai fini della ricerca, come abbiamo agevolmente dimostrato: il termine 'druida' usato da Cesare, al pari di quello usato da Strabone, da Diodoro o da Plinio, va considerato molto seriamente; lo stesso termine, usato da Ausonio, alla fine del IV secolo d.C., è molto più prossimo all'epiteto laudativo o alla reminiscenza letteraria.

L'assenza di storia c'impedisce di fissare un qualsiasi punto di riferimento cronologico atto ad aiutarci a situare nel tempo, secondo il procedimento abituale cui sono avvezze tutte le scuole di ricerca, ***la formazione, l'evoluzione e il declino di una classe sacerdotale celtica***: sarebbe stato bello conoscere il nome e la data di nascita del primo iniziatore, la lista degli archidruidi che regnarono sulla Gallia, simile alla lista dei

papi e, con un po' di immaginazione, si sono ricostruite scene dei sacrifici, oppure gli amori di Vercingetorige con una bella druidessa. La storia celtica finisce sempre in romanzi privi di dignità e di verosimiglianza.

Sappiamo che la presenza documentata dei Celti continentali abbraccia grosso modo l'arco di un millennio: ma soltanto alla fine di tale millennio vengono menzionati i druidi, pochi frammenti delle loro credenze e delle loro dottrine, infine briciole delle loro imprese e dei fatti a loro relativi. Abbiamo un nome in Gallia, Diviziaco, e una miriade di indicazioni sparse. E poiché i druidi sono assenti dalla storia, gli storici — e molti filologi — hanno considerato i druidi soltanto attraverso il prisma riduttivo e deformante della descrizione classica. È un errore, già antico, che si prolunga in tutta l'erudizione europea, dal Rinascimento fino agli ultimi decenni del nostro XX secolo. Fondandosi sulle descrizioni generiche o sommarie degli autori antichi — tre volte su quattro analizzate scorrettamente — si sono confinati i druidi nelle tenebre della barbarie per abbandonarli, nei fatti, alle fantasie, raramente innocue, dei celtomani. La principale innovazione del nostro metodo consiste nella ***riabilitazione del mito in quanto mezzo e modo interpretativo***. Questo presuppone che esso sia a un tempo completo e coerente. Ma si può facilmente dimostrare che esso assolve a questi requisiti.

Infine, si poneva il ***problema del metodo***: come comparare, confrontare, includere in una analisi e in una sintesi comuni sia fatti continentali antichi sia i corrispettivi insulari medioevali, più recenti di dieci o di dodici secoli? Come trovare una concordanza tra fonti insulari esclusivamente testuali, ma di gran lunga più recenti, e una documentazione continentale, generalmente monumentale, iconografica ed epigrafica, e, all'occorrenza, per lo più succinta e vaga, formata da menzioni estranee e indirette, segnatamente perché tale documentazione monumentale, iconografica ed epigrafica — cioè di natura archeologica —, è inesistente o inventata di sana pianta allorché si riferisce ai druidi? Inoltre c'era l'ostacolo rappresentato dalla conversione dell'Irlanda al cristianesimo. Come, perché spiegare un sacerdozio antico — e per di più 'barbaro' — mediante testi e documenti redatti o trascritti da monaci dell'alto Medio Evo, gli stessi protagonisti di una inesausta attività missionaria nell'Europa merovingia e carolingia?

Ma nessun altro paese europeo, tranne la Scandinavia, convertitasi al cristianesimo ancora più tardi, ci ha tramandato così scrupolosamente come l'Irlanda dopo la sua conversione, una simile congerie di dottri-

ne religiose precristiane, incluse in un simile *corpus* mitologico. Secondo una corretta logica storica, il problema cronologico è insolubile e, nella storia religiosa, la conversione al cristianesimo rappresenta, o dovrebbe rappresentare, un ostacolo insormontabile. Fortunatamente per i nostri studi e per la nostra materia, siffatta argomentazione misconosce la peculiarità del caso irlandese. Infatti paradossalmente, proprio a causa della conversione al cristianesimo — che ha introdotto l'uso della scrittura conferendole essenza sacrale e il compito di tramandare e di rivelare il sacro — abbiamo dei testi, antichi racconti orali, cristallizzati dalla scrittura, nonostante quest'ultima stenti a fissarli o a stabilizzarli in due o tre versioni o redazioni diverse, se non di più. Le *scéla* irlandesi sono paragonabili alle *saga* scandinave, pur differendo da esse (si veda, in proposito, Christian-J. Guyonvarc'h, *La littérature mythologique et épique de l'Irlande médiévale*, in «*Celticum*» 10, volume introduttivo ai *Textes mythologiques* e ai *Textes épiques irlandais*).

In questa sede non accenneremo affatto alla scarsa accessibilità delle fonti, specialmente di quelle insulari, quantunque taluni *Graeculi* non siano reperibili se non in edizioni centenarie. È un problema inerente alla bibliografia, alla documentazione e alle conoscenze filologiche, non interessa il lettore nella sua fase pratica o empirica. In ogni modo, la critica testuale svolta dai nostri colleghi, nella maggior parte dei casi irlandesi — e così dicendo ci riferiamo al controllo o alla sistemazione paleografica, grammaticale, sintattica e lessicale delle diverse versioni di un medesimo racconto —, ci fornisce ormai basi affidabili. Certo l'ostacolo più difficile da superare per giungere a una corretta comprensione della materia non sta, del resto, in tutto quanto abbiamo appena ricordato. Più frequentemente esso è dato dall'enorme distanza — quasi incommensurabile — che separa le nostre mentalità e le nostre preoccupazioni moderne da quelle degli uomini dell'antichità e del Medio Evo.

Quindi, dapprima abbiamo definito il druida in quanto tale e l'abbiamo collocato nella società celtica rapportandolo agli altri membri eminenti di tale società. Infatti lo studio ha senso solo se tiene conto di questo contesto sociale. Si deve insistere su tale evidenza. Siamo partiti dal principio secondo cui conveniva prestar fede agli autori antichi nella misura in cui la loro sincerità e la loro attendibilità non erano compromesse da errori troppo gravi o da incomprensioni troppo profonde. Ciò vale soprattutto per Cesare, il nostro testimone principale, ma anche per Tito Livio, per Cicerone, per Plinio, per Strabone e per Diodoro Siculo,

senza contare gli altri, informati meno bene sia perché vissuti in epoca più tarda, sia perché meno dotati, ma nondimeno capaci di fornire, talora, un particolare valido. E questo principio ci ha portato a rovesciare i termini prevedibili del procedimento comparativo celtico: ***non sono più i dati insulari a essere verificati o confermati dai dati gallici, ma proprio i fatti insulari, soprattutto quelli irlandesi, assicurano l'attendibilità e l'autenticità dei dati continentali. Questi ultimi offrono, in cambio, la garanzia della loro antichità.***

Nei fatti, non constatiamo, e nemmeno cerchiamo di constatare, una corrispondenza, cronologicamente irrealizzabile, tra Irlanda e Gallia; semplicemente, affermiamo una verità irrefutabile, cioè che ***l'arcaismo irlandese medioevale ci ha conservato il ricordo preciso di strutture sociali e religiose, di concezioni e di schemi mitici, di mentalità e di sistemi politici anteriori all'Irlanda cristiana.*** La tripartizione gallica in *druides*, *equites* e *plebs*, la struttura interna della classe sacerdotale, delineata dai Greci in modo incompleto (druidi, filosofi o teologi, bardi e indovini), vengono confermate da tutte le varietà di tutte le specializzazioni dei druidi irlandesi. L'analisi di un racconto come il *Cath Maighe Tuireadh* o *Battaglia di Mag Tured* è, al riguardo, categorica. Quindi l'inconveniente creato dallo iato cronologico svanisce tanto più agevolmente in quanto lo studio non rientra più nel campo della storia. La storia dei druidi non può essere scritta perché ci è ignota, ma, in compenso, noi proponiamo una definizione religiosa e sociale del druida, definizione molto probabilmente azzeccata. In un certo senso, ciò vale più di briciole di storia; inoltre, quello che definiamo è, oltre la storia, una delle basi della preistoria religiosa celtica e indoeuropea.

Definendo il druida, a un tempo chiave di volta dell'edificio sociale e architetto di tale edificio, abbiamo definito anche i suoi rapporti con il resto della società, principalmente con il re, scelto nell'ambito della classe guerriera, e con il guerriero, che non può elevarsi al livello del druida, il quale invece ha diritto di adempiere la funzione guerriera. È l'antico, arcaico concetto che è presente nei *Veda* — e ancora più arcaico presso i Celti — della divinità duplice, *Mitra-Varuna*, che occupa tutto il campo della sovranità, sacerdotale e guerriera. In Irlanda le due divinità corrispondenti si chiamano Dagda e Ogme: il primo è il dio-druida, il secondo è il dio-campione, guerriero e mago. Gli aspetti indiani, romani, germanici di tale concetto erano stati chiaramente spiegati e precisati, in partenza, da Georges Dumézil, ma senza riferimenti a testimonianze

celtiche, poiché non si era ancora pensato a evidenziare queste ultime. Il druida vive interamente nell'ambito del sacro; non passivamente, come una vittima stretta da legami inestricabili, ma attivamente, come collaboratore o come artefice. ***Il sacro appartiene al druida il quale, per tale ragione, non può e non vuole essere o diventare re, poiché la regalità è una funzione temporale che si sacralizza soltanto stando a contatto con lui.*** L'unico 'peccato' che egli può commettere — se ne ha soltanto un esempio — è usurpare la funzione regale.

Ma senza la mediazione del re i compiti fondamentali svolti dal druida non toccano il resto della società. L'intesa armoniosa, durevole, tra druida e re è indispensabile all'equilibrio sociale, perché tramite loro si attua la comunicazione tra uomo e divino. ***E proprio per questa ragione nessuna società celtica può esistere o funzionare senza druida e senza re***. Sicuramente, l'eliminazione dei re avvenuta all'epoca di Cesare non è stata la causa prima e materiale dello sfacelo della Gallia, ma di tale fenomeno essa è stata il sintomo iniziale e determinante. Per contro, in Irlanda la Tara dei re è stata, fino al termine dell'alto Medio Evo, un simbolo di maestà e di gloria.

Sempre in merito alla sostanza e al metodo dell'indagine, si poneva un altro problema: la nostra concezione globale del mondo celtico. Conosciamo la frammentazione e la dispersione dei dati, la esilità di certuni di essi; ciò è aggravato dalla estensione europea del mondo celtico antico, in brutale contrasto con la circoscritta insularità dei Celti medioevali. Certo, nulla accomuna più un druida eduo dell'epoca cesariana a un monaco irlandese impegnato a trascrivere, dieci o dodici secoli più tardi, un testo gaelico, pseudostorico o mitologico. Una considerevole distanza linguistica separa già il *file* irlandese dal bardo gallese. Ancora più lontano sta il novellatore bretone. Ma tutti costoro, in secoli e in luoghi diversi, hanno parlato lingue affini, mediante le quali hanno espresso parole e idee, nozioni legate tra loro così intimamente, da rendere schiacciante tale affinità. Saggiare la ricca monografia relativa al druida irlandese dopo aver constatato la penuria di documenti relativa al druida gallico o la quasi inesistenza di fonti attendibili relative al druida cisalpino o galata equivaleva a votarsi al fallimento. Vi sono argomenti che non possono essere affrontati separatamente. Pertanto, come era logico, abbiamo affermato l'esistenza di una intrinseca unità dei Celti: un fatto, questo, non dovuto a un centralismo politico o amministrativo, e nemmeno rispecchiante un'assoluta uniformità linguistica dal Tago al Da-

nubio e dalla Scozia alla Gallia cisalpina, ma espressione di una unità profonda, tradizionale e religiosa. Infatti proprio grazie a tale visione unitaria — approssimativamente paragonabile a quella della cristianità medioevale, cementata dalla fede e dalla medesima lingua liturgica e sapienziale — i Celti potevano fare tranquillamente a meno dell'unità politica, senza la quale noi, invece, non riusciamo a concepire l'esistenza di uno stato e di una nazione. Del resto, la lingua parlata da una parte e dall'altra della Manica, in Spagna e nell'Italia settentrionale, in Carinzia e in Galazia era sensibilmente la stessa — lo dimostrano toponimi e antroponimi — e rendeva possibile rapporti costanti e attivi. ***Mentre Roma ha privilegiato il potere politico e militare, i Celti hanno rispettato il primato dell'autorità spirituale e la sfera religiosa, con il druida, ha prevalso su quella temporale, rappresentata dal re***. Questa diversa concezione ha prodotto diversità nell'organizzazione: le città galliche, le «province» irlandesi non erano in grado di comprendere l'*Urbs* che imponeva all'Europa e al mondo il suo tipo di governo municipale. Esse non avevano la nozione romana dell'*imperium* e non esiste, nemmeno nel Medio Evo, alcun termine celtico epicorico che sia veramente atto a esprimerla. Allo stesso modo, gli Irlandesi medioevali, pur legati alla loro isola da un attaccamento filiale, ignorano completamente la nozione di 'patria'.

I druidi celtici non potevano sussistere nella concezione romana dello stato propagatasi — o imposta — con il favore della *pax Romana* e, ancor più, al seguito delle legioni, in tutta l'Europa, mediterranea, centrale e occidentale. E tanto meno lo potevano fare, in quanto la romanizzazione si è conclusa con e mediante la conversione al cristianesimo. Non meno dei druidi incaricati di tramandarla, la tradizione celtica, che proibiva l'uso della scrittura a scopo religioso o didattico, non poteva sussistere nella concezione cristiana che vede nella Bibbia il Libro di Vita. Ma, unico paese dell'Europa occidentale a trovarsi in una simile circostanza, l'Irlanda non è mai stata occupata dalle legioni romane e si è convertita al cristianesimo a opera di un unico uomo, una specie di santo eroico o mitico, il grande san Patrizio.

Alla lontana e paradossalmente, proprio su tali circostanze o peripezie storiche si è basato il nostro studio: non essendo romanizzata, l'Irlanda ha adattato, a poco a poco, al cristianesimo strutture politiche e sociali antinomiche o contrarie a esso. Dalla lettura dell'introduzione del *Senchus Mor* s'apprende che conciliare le opposizioni, le contraddizioni più rigorose non è mai stato un problema per i sottili, minuziosi dottori

irlandesi. E, con grave danno degli agiografi, l'agiografia irlandese non ha martiri storici: la classe sacerdotale si è convertita, coinvolgendo anche i re e i nobili, poi ha trasfuso nel cristianesimo il suo retaggio iniziatico, affidando ad alcuni letterati il compito di tramandare alla posterità tutto quello che se ne poteva salvare, cioè, dal nostro punto di vista, l'essenziale. I *filid* hanno fissato per iscritto quanto sapevano — espungendo soltanto ciò che ritenevano contrario allo spirito del Vangelo — e invero proprio alla cristianizzazione noi dobbiamo la conoscenza della tradizione precristiana, la quale d'altronde non viene presentata o intesa in quanto tale, ma sotto l'etichetta dei racconti favolosi e dei *figmenta poetica* , delle «finzioni poetiche» della storia irlandese. Non è colpa nostra se i druidi e gli dèi di quei racconti sono contraddistinti dalle medesime definizioni classificatorie e funzionali dei druidi e degli dèi gallici descritti da Cesare.

Nelle agiografie ricorrono moltissimi druidi fittizi o falsamente paganizzati. C'interessano ugualmente, perché il modo in cui i santi delle leggende li combattono e li vincono si confà più alle usanze celtiche che alle parabole evangeliche. Molto più sinceri risultano i testi mitologici o epici, in cui le famose «interpolazioni cristiane» sono, quando esistono, riflessioni o glosse dei trascrittori. Questi ultimi non comprendevano sempre alla perfezione quello che copiavano (anzi, ce ne corre). Tuttavia essi non hanno mai alterato totalmente il contenuto o la forma delle leggende. ***Rispetto all'incomprensione degli studiosi moderni, il cristianesimo è meno colpevole.***

I druidi e i loro eredi medioevali, i *filid* irlandesi, vanno visti per quello che sono stati, non come romantici sognatori dalla fantasia sfrenata, ma come eruditi curiosi e precisi, storici esigenti dalla memoria vastissima, dottori e giuristi acuti (è raro che un testo non contenga elementi spiegabili con una clausola giuridica), poeti che avevano innato il senso delle grandiosità eroica.

Per noi la difficoltà è data dal fatto che la loro storia — le antichità irlandesi — è stata troppo diversa dalla nostra. Tutta la storia ufficiale irlandese, sia quella di Keating nel XVII secolo sia quella, più sintetica, degli *Annali*, tutta la mitologia irlandese (non distinta dalla storia) sono sottese dalla leggenda eziologica del *Libro delle Conquiste*, che spiega la «conquista» dell'isola a opera di mitici invasori avvicendatisi l'un l'altro. Inoltre, tale leggenda pretende di trovare conferma nella Vulgata: l'Irlanda è la Terra Promessa dei Gaeli così come la Palestina lo è degli

Ebrei, la «legge di natura» antecedente a san Patrizio viene assimilata o paragonata all'Antico Testamento e la «legge della lettera» emendata da san Patrizio è il corrispettivo irlandese del Nuovo Testamento. Se non si comprendono l'interpretazione proposta dagli Irlandesi medioevali circa le loro origini (che essi asserivano orientali, greche o egizie, facendole corrispondere, dopo essersi convertiti, alle nuove localizzazioni del sacro) e l'importanza considerevole degli aspetti giuridici presenti in tutti i racconti, è meglio non pronunciarsi sull'antica Irlanda.

Pertanto la letteratura irlandese ha una fisionomia spiccata: coloro che l'hanno trascritta o redatta non si sono nascosti; essi fanno spesso il proprio nome e frequentemente conosciamo l'epoca o una circostanza della loro esistenza. Ma ogni volta si tratta di un *file* o di un personaggio ufficiale; ogni volta, altresì, il testo, in prosa o in versi, è un racconto destinato a essere recitato. Perfino nella trascrizione, avvenuta tardivamente, la tradizione celtica, anche se morta, mantiene il suo intrinseco e insostituibile marchio di oralità, a un tempo colta e impersonale. Nessun autore irlandese ha scritto un romanzo o una novella inediti; nessuno si è abbandonato a una fantasia individuale, diversa dal modello delle liriche (poche), dei canti d'amore, di dolore o di nostalgia. Nessuno si è dimenticato o ha trasgredito il genere obbligatorio delle *scéla*. Tutto questo era destinato all'istruzione o allo svago della classe guerriera, ossequiente alla classe sacerdotale: dobbiamo ricordarcelo sempre, nell'attingere a questa fonte inesauribile. Non c'è nessun testo dottrinale, nessuna esplicita descrizione rituale, nessun commento religioso. Se, nei fatti, la conversione al cristianesimo ha cristallizzato e salvato il nucleo mitologico mediante la scrittura, essa presenta però anche un inconveniente: l'Irlanda ci lascia il compito di evincere la dottrina autentica da tutto quanto ci ha detto, confusamente o chiaramente, implicitamente o esplicitamente. Non possiamo commettere errori, purché il nostro metodo sia valido. E proprio alle riflessioni e alle induzioni conseguenti da tale necessità noi abbiamo consacrato la maggior parte dei nostri sforzi.

Quindi il lettore comprenderà che, avendo diffusamente definito e verificato il metodo nel suo procedere e nella sua efficacia, la nostra analisi non doveva tralasciare nulla, nemmeno gli innumerevoli particolari (citati da noi solo in modestissima quantità), pittoreschi o stucchevoli, circa le tecniche rituali e magiche. La magia manifestamente prevale, a detrimento del rituale e della liturgia, di cui, per altro, abbiamo già interessanti frammenti. In particolare, abbiamo ormai le idee chiare sui di-

versi tipi di sacrifici e conosciamo, infine, la ragione — semplicissima — per cui il termine indicante il druida «sacrificatore» non compare tra i nomi delle specializzazioni irlandesi (ogni druida, di qualunque tipo, ha diritto a celebrare il sacrificio, per il solo fatto di essere un druida). Ma l'Irlanda non lesina nessun particolare — e anche la Gallia ce ne fornisce alcuni — sulle tecniche della divinazione, dell'eulogia e, soprattutto, della satira, meccanismi primari del rapporto tra druida e re.

Adesso non sappiamo tutto, ma conosciamo le testimonianze principali. Infatti, pur essendo imbarazzante non sapere tutto, non capire niente sarebbe ancor più grave. Eulogia e satira sono proporzionate all'efficacia della parola del druida. Tale parola è sacra al punto di uccidere, se così vuole il druida, come certe acque lustrali o catartiche che bruciano mortalmente a causa della loro purezza. La *geis*, ingiunzione o interdetto, è talmente vincolante che nessuno, re o eroe, la trasgredisce, e la trasgressione di due *geasa* ha quasi sempre conseguenze tragiche. Soltanto il druida ha il potere di legare e di slegare mediante la propria parola e la propria magia. Gli elementi, l'acqua, l'aria, il fuoco, la terra, sono a sua disposizione e gli obbediscono. Egli è provetto medico, botanico, chirurgo, storico, poeta, musicista, architetto, diplomatico. Padroneggia il passato e predice l'avvenire; insegna e giudica; soprattutto, dirige il sacrificio; se ne vede l'utilità, fa la guerra, sicuro dell'appoggio e del consenso degli dèi. Chi sarebbe così presuntuoso da sottrarsi al suo controllo o da opporsi alla sua volontà? E vi sono 'tecniche' o rituali druidici non trascurabili — se è dato accedervi — come quelli che segnano l'inizio del *Festino del Toro* in occasione dell'elezione del re.

Nondimeno, più interessanti e molto più importanti sono le considerazioni dottrinali scaturite dallo studio delle feste del calendario e dei racconti relativi all'Altro Mondo. Esse concernono essenzialmente:

— ***i rischi e i pericoli della scrittura,***
— ***l'immortalità dell'anima,***
— ***la concezione del tempo e dell'Altro Mondo,***
— ***le origini dei Celti e del druidismo.***

Circa la scrittura, non è più il caso di aggiungere altro a quanto si è detto al riguardo, malgrado e contro l'erronea razionalizzazione di Cesare, il quale vede nell'apprendimento orale un mezzo per esercitare la memoria. Veicolo e strumento di una magia che resta efficace finché sussiste la lettera incisa nel legno o nella pietra, la scrittura è un'arma temi-

bile in mano a una persona che sappia maneggiarla. E i druidi lo sanno meglio di ogni altro. Ma non vanno mai oltre le loro necessità e non hanno mai reso la scrittura il mezzo o il fine del loro insegnamento.

Proprio a tale peculiarità della dottrina dobbiamo la nostra ignoranza della lingua gallica e di ogni altra lingua celtica antecedente al cristianesimo; né si può sperare che un giorno potremo colmare questa lacuna. I documenti epigrafici celtici sono sempre brevissimi e quasi sempre di tipo funerario, siano essi le iscrizioni ogamiche del VI secolo in Irlanda oppure, in epoca precedente, le iscrizioni galliche della Francia meridionale e dell'Italia settentrionale. Di solito esse contengono il nome del defunto, quello di suo padre, più raramente un titolo o una localizzazione, eccezionalmente un verbo. Quando, per caso, le iscrizioni galliche sono più lunghe, è difficilissimo tradurle e restiamo nel campo delle ipotesi, perché della lingua conosciamo soltanto resti insignificanti, non organizzabili in sistemi lessicali o sintattici. L'iscrizione di Banassac, leggibile su una coppa e traducibile mediante il confronto con le lingue neoceltiche, è totalmente profana: *nessamon delgu linda* «contengo la bevanda (birra?) del vicino». Non disponiamo di iscrizioni religiose: le *defixiones* galliche sono, in attesa di un'indagine supplementare, tutte in latino (lingua ancora ignota alla maggior parte dei Galli del III secolo d.C.) e purtroppo la prima letteratura gallica è in latino, perché essa non poteva, materialmente, essere in lingua gallica. I graffiti di La Graufesenque — che ci svelano gli aggettivi numerali ordinali da uno a dieci — non sono altro che conti di vasai. Le rarissime iscrizioni continentali che raggiungono o superano le tre righe — per esempio quella di Botorrita nel paese dei Celtiberi — forse verranno, un giorno, decifrate e tradotte definitivamente, ma il loro contenuto filologico rimarrà a lungo ancora incerto e il loro significato resterà fallace, estraneo a ogni formulazione concettuale. Tanto in Gallia quanto altrove, il rituale druidico scritto è frutto soltanto dell'immaginazione e dell'autosuggestione. Il caso più tipico è quello dell'iscrizione (una *defixio*!) su una tavoletta plumbea di Rom (Deux-Sèvres): esaminando la ventina di righe scritte sul recto e sul verso, un filologo, intorno al 1958, aveva individuato un intero vocabolario gallico, completo di forme verbali al congiuntivo e all'ottativo. Finalmente conoscevamo le linee essenziali della coniugazione e della flessione nominale! Ma, allorché il testo fu letto da uno specialista del corsivo, risultò che l'intera iscrizione è in latino: le forme galliche erano soltanto illusioni ingenerate da letture scorrette. Solo alcuni an-

troponimi sono celtici. Esaminando le duemila righe e le circa duecento parole del calendario di Coligny, siamo in grado di decifrare i nomi dei mesi, senza però riuscire a spiegarli tutti; ma ci sfugge una miriade di abbreviazioni, e non comprendiamo nessuna delle poche frasi sussistite, se non ricorrendo a ricostruzioni e a ipotesi incerte. ***Si deve riconoscere, per quanto ostica sia l'idea, che il gallico, lingua sacra, è scomparso assieme a quelli che lo parlavano e assieme ai druidi che lo insegnavano***. Per loro la scrittura era un mezzo per fissare, quindi per irrigidire nella morte, una cosa inerte, in contrasto con la legge della vita, basata sull'evoluzione; essi non avevano nessuna ragione di lasciarci in eredità un cadavere. I linguisti contemporanei trovano una magra consolazione nella fonologia (in base ai toponimi, agli antroponimi e, eventualmente, ai loro esiti moderni, soprattutto in francese) e in una esigua porzione di vocabolario. Forse un giorno conosceranno elementi di grammatica, ma non accederanno mai al sistema verbale gallico, a differenza di quanto avviene per il latino ciceroniano. Quanto all'Irlanda, sappiamo perché scrisse. Tuttavia, l'irlandese antico e medio, lingua colta — ma non lingua sacra e nemmeno lingua liturgica paragonabile al latino e al greco — ci consegna soltanto una tradizione morta, da studiare così com'è. E non va mai dimenticato che l'irlandese, malgrado il suo arcaismo, è una lingua neoceltica: non si conosce nessuna lingua celtica coeva al latino classico.

Lo studio della ***concezione dell'immortalità dell'anima*** ci ha permesso di chiarire, fondandoci su documenti, le idee moderne sulle credenze dei Celti. Soprattutto era importante dimostrare — come si è fatto — che la trasmigrazione delle anime e la reincarnazione non esistono e vengono confuse dagli esegeti maldestri con la teoria metafisica dei molteplici stati dell'essere. Anche la metempsicosi è eccezionale, essendo riservata a uno o due personaggi che oltrepassano la condizione umana, destinati, come Tuan mac Cairill o Fintan, a tramandare la scienza sacra. ***Tutto il resto è illusione, interpretazione sbagliata o cattiva letteratura***.

La concezione del tempo ci è rivelata dalla principale festa del calendario, *Samain*, il primo di novembre; questo nome ricorre, nella forma più antica *Samonios*, anche nel calendario di Coligny. Termine e inizio dell'anno, estranea sia all'anno che finisce sia a quello che incomincia, fine della stagione luminosa e inizio della stagione buia, *Samain* è fuori del tempo. Pertanto questa festa, contraddistinta da festini, da assemblee e da cerimonie religiose obbligatorie, è il punto in cui s'incon-

trano, nel tempo e nello spazio, gli uomini e le creature fiabesche dell'Altro Mondo. ***Ma il tempo umano è finito, misurabile e misurato, mentre il tempo dell'Altro Mondo è l'immutabile presente dell'eternità***. Tale opposizione tra finito e infinito è tipica di tutte le religioni e di tutte le metafisiche, ma l'Irlanda — e, molto probabilmente, la Gallia prima di essa — vi ha aggiunto una nota originale: ***l'approssimazione dell'infinito mediante il prolungamento indefinito del tempo finito***. Gli eroi o gli eletti che vanno, per una ragione o per l'altra, nell'Altro Mondo, credono di restarvi parecchi giorni e invece se ne allontanano dopo poche ore; oppure, con procedimento inverso e più usuale, pensano di avervi trascorso un anno o pochi mesi, mentre invece sono stati via parecchi secoli. ***Pertanto è loro interdetto il ritorno nel tempo umano, pena la pazzia, la vecchiaia, la morte***. I druidi non sono cittadini dell'Altro Mondo (che è privo di druidi, poiché tutto là è perfetto), ma amministrano, controllano, permettono o interdicono i rapporti tra gli uomini e gli abitanti dell'Altro Mondo, dèi o esseri soprannaturali, fate o fanciulle bellissime. La festa di *Samain* è il solo, l'unico momento del calendario in cui l'umanità sfugge alle contingenze del tempo e dello spazio, ed è tipico degli avvenimenti mitici svolgersi ininterrottamente da una *Samain* all'altra. Soltanto in casi isolati la narrazione frammentata di un racconto provoca l'illusione di cesure nel tempo mitico.

Venendo a coincidere con i dati del calendario, ***l'orientamento celtico situa l'Altro Mondo a settentrione e a occidente, in una miriade di isole oltre l'oceano***. Quindi il *sid* è un paradiso di eterna giovinezza, i cui abitanti vivono una esistenza felice e perfetta. Non è un paradiso cristiano, ma, tolte le donne, è servito da pretesto, per tutto il Medio Evo, agli *immrama* o navigazioni di monaci irlandesi, alla ricerca di avventure e di espiazione. Non esistono né inferno né purgatorio e sembrerebbe che, nella concezione celtica, la morte, liberando dai vincoli del tempo e dello spazio, togliendo a tutti gli umani colpa e malattia, abbia loro accordato, in misura rigorosamente uguale, la medesima intelligenza e la medesima perfezione morale. Infatti l'Altro Mondo — com'è noto — emenda tutte le trasgressioni umane. E la morte non è una punizione o un doloroso passo, ma un transito, un cambiamento di stato nel corso di una lunga vita. Pertanto, concordiamo con una celebre definizione formulata da Lucano nella *Farsaglia*.

Un'altra e decisiva conferma ***della concezione e della localizzazione celtiche dell'Altro Mondo è data dall'origine nordica dei druidi e della***

loro dottrina. Gli dèi irlandesi evemerizzati o Tuatha Dé Danann vengono dalle Isole a Settentrione del Mondo e i druidi della Gallia vanno nella Bretagna insulare a perfezionare la propria istruzione. Sicuramente, tale origine non si basa su testimonianze storicamente attendibili: è mitica. Una considerazione scontata, questa; ma se la si somma alle considerazioni della critica testuale, essa ci obbliga, altresì, a confutare l'origine storica delle diverse «stirpi» che hanno popolato l'Irlanda nel periodo compreso tra il Diluvio e l'avvento dei Goideli. Le cinque «occupazioni» o «conquiste» dell'isola sono la controparte celtica della teoria esiodea delle quattro ere dell'umanità: età dell'oro, età dell'argento, età del bronzo ed età del ferro. Parimenti sono destituite di ogni fondamento tutte le ipotesi, laboriosamente formulate, su un antecedente popolamento britannico dell'Irlanda in epoca protostorica: restituendo alle nostre antiche fonti irlandesi l'autentica natura della loro informazione, le riabilitiamo. In tale prospettiva, i druidi c'insegnano ancora, in modo estremamente indiretto, ma attendibile, che la distinzione tra Britanni e Goideli è soltanto un arcaismo linguistico. Esso è frutto dell'insularità e dell'isolamento dell'Irlanda, lontana da tutte le vie di comunicazione europee, e non dà, in quanto tale, nessun impulso decisivo alla teoria di una diversità etnica o culturale prodotta da numerose successive invasioni. In ogni caso, non sarà certo proprio il *Libro delle Conquiste* a smentirci.

Un altro fatto, evidenziato direttamente, è l'origine celtica dei druidi, sulla quale abbiamo insistito fin dall'introduzione: nulla, nessuna traccia, nessun indizio inducono a credere alla celtizzazione, avvenuta in seguito all'irruzione dei Celti nell'Europa occidentale, di una classe o di un corpo di sacerdoti e di maghi neolitici. L'esistenza e l'origine dei druidi sono inseparabili dai loro insegnamenti, teologici e dottrinali, pratici e magici. ***Il «druidismo» e la Tradizione celtica sono un'unica, identica cosa, di natura e di essenza religiose indoeuropee.***

Tale caratteristica non è contraddetta dai prolungamenti agiografici del druidismo, presenti dovunque nel Medio Evo irlandese.

Repertorio dei titoli di racconti o di manoscritti irlandesi e gallesi medioevali

Questo breve repertorio è limitato a una quarantina di titoli e a quattro manoscritti citati nell'opera. Comprende il o i titoli di ogni componimento con le eventuali varianti, una succinta spiegazione, ove necessario, nonché i principali riferimenti circa la pubblicazione e l'origine, soprattutto quando essi non sono stati espressamente indicati in nota nel corso dell'opera o nei *Textes mythologiques irlandais* (cui rimandiamo sistematicamente il lettore desideroso di conoscere i racconti integrali).

Indichiamo sempre:

- **le *versioni*, nella maggior parte dei casi due (talora tre), qualche volta uniche;**
- **la *data di trascrizione*, che è *ipso facto* quella del manoscritto;**
- **l'*edizione*, corredata o meno da una *traduzione*.**

Nessun racconto è stato utilizzato senza prima consultare il testo originale in un'edizione attendibile. Ma esistono quasi un migliaio di manoscritti irlandesi e parecchie centinaia di racconti o di composizioni meritevoli di citazione. Di essi, più di cento sarebbero degni di essere immediatamente pubblicati. Quindi, il nostro repertorio si limita ai titoli più importanti e ai pochi manoscritti fondamentali di cui il lettore non può impunemente ignorare l'esistenza. Oltre a quelli citati in questa sede, i manoscritti più importanti sono le serie dei *Rawlinson* alla Bodleian Library di Oxford e degli *Egerton* alla British Library di Londra.

Aided Con Culaind (*La morte di Cuchulainn*): il racconto è noto in due versioni. La prima, che è anche la più antica, è intitolata *Brislech Mor Maige Murthemne (La grande rovina della pianura di Murthemne)*. È contenuta nel *Book of Leinster* ed è stata tradotta in francese: Christian-J. GUYONVARC'H, *La mort de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 18, 1968, pp. 343-364. La seconda versione, più recente e più lunga, in irlandese premoderno, è offerta dal manoscritto XIV della National Library of Scotland, manoscritto risalente al XVI secolo; v. Christian-J. GUYONVARC'H, *La mort de Cuchulainn*, in «*Celticum*» 7, 1962, 40 pp. [Per una traduzione italiana, v. *La saga irlandese di Cu Chulainn*, a c. di G. AGRATI e di M.L. MAGINI, Mondadori, Milano, 1982, pp. 257-285].

Aided Loegairi Buadaig (*La morte violenta di Loegaire il vittorioso*): breve racconto della morte accidentale di un eroe dell'Ulster che difende un poeta (reo di adulterio), in procinto di venire annegato davanti alla sua casa. È contenuto in un manoscritto del XV secolo, Edinburgh XL; v. Christian-J. GUYONVARC'H, *La mort violente de Loegaire le victorieux*, in «*Ogam*» 11, 1959, p. 423.

Aided Oenfir Aife (*La morte violenta dell'unico figlio di Aife*): racconto della morte del figlio nato da Cuchulainn e da Aife, regina guerriera vinta dall'eroe durante il suo soggiorno in Scozia. Il giovane è ucciso dal padre in un duello, perché un interdetto gli proibiva sia di rifiutare il combattimento sia di rivelare il proprio nome a un guerriero solo. Il testo è contenuto nello *Yellow Book of Lecan* e la lingua è antico irlandese (IX o X secolo); v. Christian-J. GUYONVARC'H, *La mort violente du fils unique d'Aife*, in «*Ogam*» 9, 1957, pp. 115-121. [Cfr. *La saga irlandese* cit., pp. 43-50 e *Antiche storie e fiabe irlandesi*, a c. di M. CATALDI, Einaudi, Torino, 1985, pp. 112-117].

Airne Fingen (*La veglia di Fingen*): breve racconto-dialogo tra un re e una fata che elenca e spiega le meraviglie che segnano la trionfale nascita di Conn, futuro re supremo dell'Irlanda e, soprattutto, re esemplare per generosità, per ricchezza, per potenza e per la prosperità che contraddistinse il suo regno. Fingen è il re vinto e allontanato che si sottomette, con gran pena, al suo destino. V. *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 189-202.

Aislinge Oengusso (*Il sogno di Oengus*): racconto palesemente connesso con il ciclo di Étain. È contenuto nel manoscritto Egerton 1782, in un'unica versione; v. Christian-J. GUYONVARC'H , *Le Rêve d'Oengus*, in «*Ogam*» 18, 1966, pp. 117-121 e i *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 233-239. [Cfr. *Antiche storie* cit., pp. 3-9].

Altrom Tige Da Medar (*Il nutrimento della casa dei due bicchieri*): la versione del ciclo di Étain che maggiormente risente dell'influsso cristiano, adattando il conflitto per la sovranità al tema della conversione dell'Irlanda, di cui Eithne (altra forma del nome Étain) è la personificazione; v. Christian-J. GUYONVARC'H, *La Nourriture de la Maison des Deux Gobelets*, in «*Celticum*» 18, 1966, pp. 315-343 e *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 257-266.

Ancient Laws of Ireland o **Hiberniae leges et institutiones antiquae**: silloge generale, in cinque volumi (più un volume di glossario), dei testi e dei trattati giuridici irlandesi, pubblicata a Dublino e a Londra tra il 1865 e il 1901 per mano di parecchi eruditi in base a trascrizioni fatte da John O'Donovan e Eugene O'Curry. Il glossario è opera di Robert Atkinson: le letture, talora imperfette, devono ormai venire controllate nei sei volumi del *Corpus Juris Hibernici* di D.A. BINCHY.

Auraicept na nÉces (*Il rudimento del poeta*): vasta compilazione che ingloba tutta la scienza attribuita ai *filid*, ivi compresa la scrittura ogamica. Se ne conoscono due versioni: la versione breve è contenuta in quattro manoscritti, dei quali il principale è il *Book of Ballymote*; l'altra, o versione lunga, è contenuta in cinque manoscritti, in primo luogo lo *Yellow Book of Lecan*. L'edizione completa, corredata di una traduzione inglese, è stata assicurata da George CALDER, *Auraicept na n-Éces, The Scholar's Primer*, Edinburgh, 1917, 374 pp.

Book of Leinster (*Libro del Leinster*), fino al 1847 chiamato *Book of Glendalough*. Il nome irlandese non corrisponde: *Lebar na Nuachongbala (Libro della Nuova Fondazione)*. Il manoscritto è alla biblioteca del Trinity College di Dublino, H. 2. 18, numero 1339 del catalogo. Risale al XII secolo. È di gran lunga il più importante di tutti i manoscritti irlandesi medioevali. L'edizione diplomatica comprende, nel gennaio 1986, sei volumi fino al foglio 374 compreso sui 410 (205 foglietti) dell'intero manoscritto: R.I. BEST - Osborne BERGIN - M.A. O'BRIEN, *The Book of Leinster formerly Lebar na Nuachongbala* I, Dublin, 1954, XXVI e pp. 1-260; II, 1956, X e pp. 261-470; III, 1957, XVII e pp. 471-760; IV, 1965, XVII e pp. 761-1117; V, 1967, pp. 1119-1325; ediz. Anne O'SULLIVAN, VI, 1983, XVI e pp. 1327-1708.

Cath Maighe Tuireadh (*La Battaglia di Mag Tured*), letteralmente «battaglia della pianura dei pilastri», sia per allusione a monumenti megalitici, sia, cosa più probabile, per una metafora rievocante i guerrieri, «pilastri» del combattimento. *Mag Tured* è un toponimo la cui grafia anglicizzata *Moytura* ne riproduce approssimativamente la pronuncia. Di questo fondamentale racconto mitologico, che narra la lotta dei Tuatha Dé Danann contro i Fomoire, esistono due versioni, la «prima» e la «seconda» battaglia, nonché due redazioni della seconda versione. I tre testi sono stati integralmente tradotti nei *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 25-104. [Cfr. *Antiche storie* cit., pp. 32-58].

Coir Anmann (*Affinità dei nomi*): silloge di etimologie irlandesi medioevali, la quale spiega, il più delle volte per analogia, i nomi di circa trecento personaggi mitici o pseudostorici (l'opera completa comprende 298 notizie). Esistono una versione lunga e una versione breve. La versione lunga è contenuta nel manoscritto H. 3. 18 del Trinity College a Dublino. La versione breve è nota grazie a tre manoscritti, *Book of Ballymote, Book of Lecan* ed *Edinburgh Kilbride* III. Contiene undici notizie che non figurano nella versione lunga. Il *Coir Anmann* è stato edito e tradotto da Whitley STOKES in *Irische Texte* III, pp. 285-432.

Compert Conchobair (*Il concepimento di Conchobar*): il racconto narra come il re Conchobar nacque dalla movimentata unione della regina Ness con il drui-

da Cathbad. È contenuto in parecchi manoscritti, dei quali il più importante è il D. 4. 2 della Royal Irish Academy; v. Christian-J. GUYONVARC'H, *La Conception de Conchobar*, in «*Ogam*» 12, 1960, pp. 235-240. Una seconda versione, molto breve (poche righe), ha il medesimo titolo: v. Christian-J. GUYONVARC'H, *La naissance de Conchobar*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 335-336. Una terza, per contro, ha un titolo diverso: *Scéla Conchobuir (I racconti di Conchobar)*; si veda, ancora, Christian-J. GUYONVARC'H, *La naissance de Conchobar*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 50-65. [Cfr. *La saga irlandese* cit., pp. 5-7].

Compert Con Culaind (*Il concepimento di Cuchulainn*). Il racconto ha due versioni, l'una nei manoscritti *Lebor na hUidre* ed *Egerton 1782* , l'altra soltanto nel manoscritto *Egerton 1782.* La seconda versione ha il sottotitolo *Feis Tighe Becfholtaig (Il banchetto della casa poco ricca)*: v. Christian-J. GUYONVARC'H, *La conception de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 17, 1965, pp. 363-380. [Cfr. *La saga irlandese* cit., pp. 11-14].

Compert in da muccido (*Il concepimento dei due porcari*): il racconto spiega le diverse metamorfosi animali subite dai due porcari regali del nord e del sud dell'Irlanda, come punizione del loro disaccordo. Questo curioso testo è contenuto nei manoscritti *Egerton 1782* e *Book of Leinster*, ff. 246a-247a, V, pp. 1121-1124, rr. 32930-33042; v. Christian-J. GUYONVARC'H, *La conception des deux porchers*, in «*Ogam*» 12, 1960, pp. 73-90; cfr. Ulrike ROIDER, *Wie die beiden Schweinehirten den Kreislauf der Existenz durchwanderten. De cophur in da muccida. Eine altirische Sage, herausgegeben nach den Handschriften im Buch von Leinster und British Museum Egerton 1782, übersetzt und mit Kommentar versehen*, in «*Innsbrucker Beiträge zur Kulturwissenschaft*» 28, Innsbruck, 1979, 165 pp. (riserve sull'interpretazione).

Crith Gablach, letteralmente «ramo forcuto», nome di un trattato di diritto irlandese, edito, senza traduzione, da D.A. BINCHY, in *Mediaeval and Modern Irish Series* 11, Dublin, 1941, 109 pp.

Dialogo di Fintan e del Falco di Aichill: lungo poema arcaico che fornisce alcuni particolari sulla metempsicosi riservata a Fintan, in qualità di uomo e di druida primordiale destinato a trasmettere tutto il sapere della storia d'Irlanda, dalle origini all'avvento di san Patrizio. Si vedano i *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 169-174. L'equivalente gallese di questo dialogo è, del tutto rimaneggiato e semplificato, il racconto, trascritto in epoca tarda, degli *Anziani del Mondo* (v. *ibid.*, pp. 166-167).

Dindshenchas (*Antichità* o *Storia delle fortezze*). *Dind* originariamente significa «punta, cima», in seguito ha assunto il significato di «cittadella, fortezza». Il

Dindshenchas è una sorta di periegesi topografica, storica e biografica, all'occorrenza etimologica (caso frequente), che spiega il passato di un luogo e dei personaggi, evidentemente mitici, la cui vita o morte è connessa con tale luogo. Di esso esistono due serie:

— il *dindshenchas di Rennes* o *dindshenchas* in prosa;
— il *dindshenchas* metrico, molto più lungo.

Il *dindshenchas* in prosa è stato pubblicato in base al manoscritto della Biblioteca Universitaria di Rennes da Whitley STOKES nella «*Revue Celtique*» 15, pp. 272-336, 418-484 e 16, pp. 31-83, 135-167, 269-312. Il *dindshenchas* metrico è stato pubblicato da Edward GWYNN in base a tredici manoscritti, dei quali i principali sono *Book of Leinster, Book of Ballymote, Yellow Book of Lecan*, in *Todd Lectures Series* VIII-XII:

I, Dublin 1903, 82 pagine,
II, Dublin 1906, 108 pagine,
III, Dublin 1913, 562 pagine,
IV, Dublin 1924, 474 pagine,
V, Dublin 1935, 314 pagine.

Fled Bricrend (*Il festino di Bricriu*): descrizione di un festino organizzato da Bricriu per far sorgere liti tra i guerrieri dell'Ulster. Ma le avventure che ne conseguono sono tutte a vantaggio di Cuchulainn, che impone il suo valore e il suo primato guerriero. Di questo testo si conosce una versione, contenuta in cinque manoscritti, dei quali i principali sono il *Lebor na hUidre* ed *Egerton 1782*. È stato edito con una traduzione inglese (molto sciatta) da George HENDERSON, *The Feast of Bricriu*, in *Irish Texts Society* 2, Dublin, 1899, 217 pp. [Cfr. *La saga irlandese* cit., pp. 69-104].

Foras Feasa ar Éirinn, titolo abitualmente tradotto *Storia d'Irlanda (History of Ireland)*, opera didattica scritta da Geoffrey KEATING nella prima metà del XVII secolo in base a fonti, alcune delle quali ora perdute. In realtà il titolo significa «la base del sapere d'Irlanda». Non è tanto una storia, quanto una summa di tutto ciò che concerne il passato del paese, sia storico sia leggendario. L'opera è stata edita, con una traduzione inglese, nella serie della *Irish Texts Society* tra il 1903 e il 1914 in quattro volumi, a cura di David COMYN e di Patrick S. DINNEEN. Sono i tomi IV (102), VIII (1908), IX (1908), XV (1914).

Forbuis Droma Damhghaire (*L'assedio di Druim Damhghaire*): questo racconto narra la guerra intrapresa dal re Cormac contro la provincia del Munster per costringere quest'ultima a pagare il tributo. Ma, nonostante alcuni successi iniziali, tale guerra si conclude con una sconfitta, perché gli abitanti del Munster

si sono fatti aiutare dal grande druida Mog Ruith («Servo della Ruota»), la cui magia è più potente di quella dei druidi del re d'Irlanda. Il testo è stato pubblicato da M.L. SJOESTEDT, in «*Revue Celtique*» 43, 1926, pp. 1-123 e 44, 1927, pp. 157-186 in base al *Book of Lismore*.

Hanes Taliesin (*La storia di Taliesin*): questo racconto gallese narra le circostanze della strana nascita del leggendario bardo gallese Taliesin. Avendo illecitamente bevuto la pozione della scienza della maga Ceridwenn mentre ne sorvegliava la bollitura, il nano Gwion Bach viene inseguito dalla maga: si trasforma in diversi animali. Da ultimo, diventa un chicco di grano che Ceridwenn, trasformatasi in una gallina nera, ingerisce. Dopo nove mesi ella partorisce un bambino, subito in grado di parlare e di profetizzare. Gettato in mare dentro un sacco, egli viene raccolto dal figlio di un re. V. *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 151-152.

Immacallam in da thuaraid (*Il dialogo dei due saggi*): disputa accademica tra due *filid*, che ambiscono entrambi alla carica di dottore supremo dell'Ulster. Il dialogo, in versi, è redatto in uno stile infarcito di sottintesi e di allusioni oscure o metaforiche, con un vocabolario raro e ricercato. I principali manoscritti che contengono il testo sono il *Book of Leinster*, lo *Yellow Book of Lecan* e il *Rawlinson B 502*. È stato edito, con una traduzione inglese, da Whitley STOKES, *The Colloquy of the Two Sages*, in «*Revue Celtique*» 26, 1905, pp. 4-64.

Immram Brain maic Febail ocus a echtra andso sis (*La navigazione di Bran, figlio di Febal e le sue avventure qui sotto*): racconto di un passaggio all'Altro Mondo e di un ritorno impossibile, con parziale adattamento al cristianesimo. Il testo è contenuto in parecchi manoscritti, dei quali il più importante è il *Rawlinson B 512*; v. Christian-J. GUYONVARC'H, *La navigation de Bran, fils de Febal*, in «*Ogam*» 9, 1957, pp. 304-309; cfr. Seamus MAC MATHUNA, *Immram Brain, Bran's Journey to the Land of the Women*, Tübingen, 1985, 510 pp. [Cfr. *Antiche storie* cit., pp. 213-221].

Kat Godeu (*Il combattimento degli arbusti*): poema gallese attribuito a Taliesin (ma molto più recente!), con allusioni ai molteplici stati dell'essere, racconta una guerra vegetale coincidente con un episodio della seconda versione della *Morte di Cuchulainn*. Il poema si trova nel manoscritto detto *Book of Taliesin*; v. *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 149-151.

Lebor Baile-Mota (*Libro di Ballymote*), in inglese *Book of Ballymote*, registrato al numero 23 P 12 alla biblioteca della Royal Irish Academy e risalente alla fine del XIV secolo. Il manoscritto è accessibile soltanto attraverso l'edizione in facsimile di Robert ATKINSON, pubblicata nel 1877 dalla Royal Irish Academy.

Lebor Gabala Érenn (*Libro delle Conquiste dell'Irlanda*), in inglese *The Book of the Taking of Ireland*: vasta compilazione medioevale che riferisce la storia leggendaria e gli annali pseudostorici dell'Irlanda dal diluvio sino alla fine della sovranità suprema di Tara, adattando tutto ciò alla Vulgata e alle cronologie bibliche. I redattori si servono dei cinque popolamenti mitici che corrispondono alla teoria esiodea delle quattro età dell'umanità; v. *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 3-23 e I/2, pp. 1-25. L'edizione completa è stata fatta da R.A.S. MACALISTER, *Lebor Gabala Érenn, The Book of the Taking of Ireland* nella serie *Irish Texts Society*: I, XXIV, 1938; II, XXV, 1939; III, XXXIX, 1940; IV, XLI, 1941; V, XLV, 1956.

Lebor na hUidre, in inglese *Book of the Dun Cow (Libro della Mucca Bruna)*, per allusione a una celebre mucca bruna di san Ciaran di Clonmacnoise: il manoscritto appartiene alla Royal Irish Academy del 1844; prima faceva parte di una collezione privata. Nel suo stato attuale, lacunosissimo, comprende sessantasette fogli. Risale all'inizio del XII secolo. L'edizione diplomatica è opera di R.I. BEST e O.J. BERGIN, Dublin, 1929, XLIV e 341 pp.

Mabinogion: gruppo di testi gallesi medioevali titolati come segue:
Mabinogi di Pwyll, principe di Dyfed,
Mabinogi di Branwen, figlia di Llyr,
Mabinogi di Manawyddan, figlio di Llyr,
Mabinogi di Math, figlio di Mathonwy.
Contengono numerose reminiscenze mitologiche o mitiche non prive di corrispondenze con l'Irlanda, ma nessuno di questi racconti autorizza lo studio coerente di una mitologia britannica. A essi si aggiungono alcuni racconti arturiani:
Lludd e Llevelys,
Kulhwch e Olwen,
Il sogno di Ronabwy,
Peredur ab Evrawc,
Gereint ed Enid.
L'unica valida traduzione francese è quella di Joseph LOTH, *Les Mabinogion*, Paris, 1913, due volumi, basata sui due manoscritti: *Libro Rosso di Hergest* e *Libro Bianco di Rhydderch*. Non esistono traduzioni francesi più recenti, ma è stato pubblicato qualche lavoro nel Galles e in Irlanda (soltanto sui *Mabinogion*):
— Ifor WILLIAMS, *Pedeir Keinc y Mabinogi allan o lyfr Gwyn Rhydderch*, Cardiff, 1930 (riedita nel 1935, nel 1951, nel 1964), Univ. of Wales Press, 336 pagine (tutto in gallese);
— W.J. GRUFFYDD, *Math Vab Mathonwy, an inquiry into the origins and development of the fourth branch of the Mabinogi with the text and a translation*, Cardiff, 1928, 392 pp. (interpretazioni spesso discutibili).

— *Pwyll Pendeuic Dyuet*, ediz. R.L. THOMSON, in *Mediaeval and Modern Welsh Series* 1, Dublin, 1957, XXXIV e 72 pp.;
— *Branwen verch Lyr*, ediz. Derick S. THOMSON, in *Mediaeval and Modern Welsh Series* 2, Dublin, 1961, LII e 78 pp.;
— *Cyfranc Lludd a Llefelys*, ediz. Brynley F. ROBERTS, in *Mediaeval and Modern Welsh Series* 7, Dublin, 1975, XLIII e 38 pp.
(Queste ultime tre opere sono corredate da un'introduzione e da un glossario, ma sono prive di traduzione). [Cfr. *I racconti gallesi del Mabinogion*, a c. di G. AGRATI e M.L. MAGINI, Mondadori, Milano, 1982].

Macgnimrada Conculaind (*Le imprese d'infanzia di Cuchulainn*): titolo di un passo di *Tain Bo Cualnge* dove rifulgono, in molteplici imprese, la gloria e la dismisura guerriere, precocemente eroiche, del fanciullo Setanta, prima che egli si chiamasse Cuchulainn. Il passo è stato tradotto in francese: Christian-J. GUYONVARC'H, *Les exploits d'enfance de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 206-215 e 325-335, in base al *Book of Leinster*. [Cfr. *La saga irlandese* cit., pp. 15-29].

Mesca Ulad (*L'ebbrezza degli Ulati*): racconto di una pazza incursione degli Ulati, giunti fino a Tara al termine di un festino e di una serata di ebbrezza, a una festa di *Samain*. Il testo è formato da due frammenti di versioni diverse e incomplete contenute rispettivamente in due manoscritti: il più lungo è quello del *Book of Leinster*, il più breve (la fine) è quello del *Lebor na hUidre*; v. Christian-J. GUYONVARC'H, *L'ivresse des Ulates*, in «*Celticum*» 2, 1961, 38 pp. [Cfr. *Antiche storie* cit., pp. 118-146].

Oidhe Chloinne Tuireann [*La tragica morte (o l'uccisione) dei figli di Tuireann*]: racconto delle avventure dei tre figli di Tuireann, i tre dèi di Dana, Brian, Iuchar e Iucharba (doppi del primo). In seguito all'assassinio di Cian, suo padre, Lug impone loro, come risarcimento, una lunga ricerca di oggetti meravigliosi. Essi la completano, ma muoiono, sfiniti dall'impresa. Il testo è noto in un'unica redazione, contenuta nei manoscritti di epoca tarda. Una versione latina, molto breve, fornisce soltanto particolari di secondaria importanza; v. *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 105-143.

Sanais Cormaic (*Glossario di Cormac*): opera scritta nel X secolo dal vescovo Cormac di Cashel. Contiene un gran numero di definizioni, spesso mitologiche, e di paretimologie, oltre a parole rare e arcaiche. Ne esistono due principali redazioni: nel manoscritto della Royal Irish Academy (Codex A) edito da Whitley STOKES, *Three Irish Glossaries*, London, 1862, pp. 1-46, il quale non è altro che il *Book of Leinster*; nello *Yellow Book of Lecan*, edito da Kuno MEYER, in *Anecdota from Irish Manuscripts* IV, 1912, pp. I-XIX e 1-128.

Scél Tuain maic Cairill do Fhinnén Maighe Bile inso sis (*La storia di Tuan, figlio di Cairell, narrata a Finnén di Mag Bile*). Esistono due redazioni (poco diverse) dell'unica versione di questo antichissimo racconto, il quale descrive l'unico caso incontestabile (con quello di Fintan) di metempsicosi nella leggenda celtica. V. i *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 145-156.

Seirglige ConCulaind inso sis 7 oenet Emire (*La malattia di Cuchulainn e l'unica gelosia di Emer*): il racconto narra il breve episodio dell'adulterio commesso da Cuchulainn e da Fand, moglie di Manannan, nell'Altro Mondo, nonché la gelosia della legittima sposa, Emer. Esiste soltanto una versione, della quale il migliore manoscritto è il *Lebor na hUidre*. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *La maladie de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 10, 1958, pp. 285-310. [Cfr. *La saga irlandese* cit., pp. 51-67].

Senchus Mor (*Grande Antichità*): silloge di diritto irlandese, pubblicata in *Ancient Laws of Ireland* I, pp. I-LI e 1-335; II, pp. V-IX, pp. 1-409 e III, pp. XLI-LXXVI e 1-80.

Suidigud Tellach Temra (*La fondazione del dominio di Tara*): questo racconto esalta e giustifica, per il tramite di Fintan, uomo e druida primordiale, il primato 'centrale' e la supremazia della suprema sovranità di Tara. V. i *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 157-187.

Tain Bo Cualnge (*La razzia delle mucche di Cooley*): è il racconto più lungo e più importante del ciclo dell'Ulster: quello dal quale dipendono tutti gli altri. Narra i tentativi, da parte della regina Medb, d'impadronirsi del divino toro di Cualnge (in grafia anglicizzata Cooley) e la vittoriosa difesa, opposta dal giovane eroe Cuchulainn, della frontiera dell'Ulster. Esistono due versioni, le cui principali redazioni si trovano rispettivamente nel *Book of Leinster* e nel *Lebor na hUidre*. La versione del *Book of Leinster* è stata edita, con un'eccellente traduzione tedesca, da Ernst WINDISCH, *Irische Texte* V, Leipzig, 1905, 1118 pp. e, con una traduzione inglese, da Cecile O'RAHILLY, *Tain Bo Cualnge from the Book of Leinster*, Dublin, 1967, 356 pp. Quella del *Lebor na hUidre* è stata edita, senza traduzione, da J. STRACHAN e J.G. O'KEEFFE, Dublin, 1912, colmando la lacuna con il testo dello *Yellow Book of Lecan*. La traduzione francese della seconda versione è stata pubblicata da Christian-J. GUYONVARC'H, *La razzia des Vaches de Cooley*, in «*Ogam*» 15, 1963, pp. 139-160, 265-288, 393-412 e 16, 1964, pp. 225-330 e 463-470. Le indicazioni relative alle altre redazioni e agli altri manoscritti sono state fornite nell'introduzione a questa traduzione. A ciò si aggiungono, ormai, le indicazioni seguenti: Cecile O'RAHILLY, *Tain Bo Cualnge, Recension* I, Dublin, 1976, 312 pp. (in base al *Lebor na hUidre*, allo

Yellow Book of Lecan, all'*Egerton 1782* del XVI secolo e all'*O'Curry MS 1*, parimenti del XVI secolo); *The Stowe Version of Tain Bo Cualnge*, Dublin, 1961, 282 pp. [Cfr. *La saga irlandese* cit., pp. 105-254].

Tochmarc Emire (*Il corteggiamento di Emer*): racconto delle avventure dell'iniziazione guerriera di Cuchulainn e della sua storia d'amore con Emer. Esistono due versioni intitolate allo stesso modo: una è relativamente breve e antica, l'altra, molto più lunga e recente. Se ne conoscono otto trascrizioni. La prima (versione A) è stata tradotta in francese: Christian-J. GUYONVARC'H, *La Courtise d'Emer*, in «*Ogam*» 11, pp. 413-423. La seconda è accessibile soltanto nell'edizione normalizzata (senza traduzione) di A.G. VAN HAMEL, in *Mediaeval and Modern Irish Series* 3, pp. 16-18. [Cfr. *La saga irlandese* cit., pp. 31-41].

Tochmarc Étaine (*Il corteggiamento di Étain*) è così chiamato un gruppo di testi, nello *Yellow Book of Lecan*, formato da tre versioni principali di un racconto che narra le avventure degli dèi dell'Irlanda partendo da un personaggio centrale, Étain o Eithne, personificazione e allegoria della sovranità. Una quarta versione, nello *Egerton 1782*, riprende la prima. La quinta versione, nel *Book of Fermoy*, ha un titolo diverso, *Altrom Tige Da Medar (Nutrimento della casa dei due bicchieri)* ed è la versione che più risente dell'influsso del cristianesimo: si conclude con la conversione di Eithne al cristianesimo e con una gara di magia tra san Patrizio — che ne esce vincitore — e il dio Oengus, capo dei Tuatha Dé Danann; v. i *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 241-281. [Cfr. *Antiche storie* cit., pp. 10-31].

Tochmarc Ferbe (*Il corteggiamento di Ferb*): è una delle *remscéla* o «storie preliminari» di *Tain Bo Cualnge*. Narra un'incursione, con numerose peripezie, degli Ulati e del loro re Conchobar nel Connaught. La versione principale è contenuta nel *Book of Leinster*; una seconda versione, più breve, è nel manoscritto *Egerton 1782*. Se ne veda l'edizione, corredata da una traduzione tedesca, di Ernst WINDISCH, *Irische Texte* III/2, Leipzig, 1897, pp. 445-595.

Yellow Book of Lecan (*Libro Giallo di Lecan*): manoscritto del XIV secolo, contrassegnato H. 2. 16 alla biblioteca del Trinity College a Dublino; è formato da molti antichi manoscritti e deve il suo nome a uno di essi. Robert Atkinson ne ha pubblicato, nel 1896, per la Royal Irish Academy, un facsimile la cui qualità lascia a desiderare. Non va confuso con il *Book of Lecan*, altro volume dell'inizio del XV secolo.

Glossario

Il seguente glossario mira a fornire spiegazioni che agevolino la lettura dell'opera, non a fornire giustificazioni o un repertorio di prove. Pertanto contiene soltanto pochissimi rimandi, quelli a noi parsi indispensabili. Per contro, comprende le liste dei principali nomi o termini irlandesi citati, pur omettendo gli innumerevoli personaggi o luoghi di secondaria importanza, privi d'interesse ai fini della comprensione globale. E tutti gli antroponimi o i toponimi gallici sono stati registrati.

A tale succinto glossario aggiungiamo un certo numero di termini italiani e latini il cui significato, nell'ottica degli studi celtici, scientifici e tradizionali, richiede un breve commento.

All'inizio di ogni voce:

- **I nomi o i termini celtici însulari, irlandesi o gallesi (se non è indicata la nazionalità essi sono irlandesi), sono in caratteri minuscoli in grassetto.**
- **I nomi o i termini gallici sono in caratteri maiuscoli in grassetto.**
- **I nomi o i termini italiani e latini sono in caratteri minuscoli corsivi.**

A

Abhcan, figlio di Bicelmos: nome dell'arpista dei Tuatha Dé Danann secondo il *Cath Maighe Tuireadh (Battaglia di Mag Tured)*. *Abhcan* è un diminutivo di *abacc* e significa «nanetto». *Bicel(l)* è attestato come nome proprio in forma semplice, ma *Bicelmos* non trova altra attestazione né spiegazione se non mediante *Bec-Fhelmas* «piccolo incantesimo, stregoneria».

Achad Abla : toponimo mitico indicante il luogo dove si trova la fontana della salute dei Tuatha Dé Danann secondo il *Cath Maighe Tuireadh*. Sarebbe a nord-ovest di Moytura, senz'altra precisazione. Apparentemente significa «Campo delle Mele».

acqua : elemento fondamentale della creazione, nel quale ritorna o si trasforma ogni essere vivente condannato o costretto a regredire alla primordialità. L'acqua è l'elemento necessario al sacrificio per immersione, che, con l'impiccagione, è un sacrificio sacerdotale incruento.

Adnae mac Uthidir «Adnae, figlio di Uthider», delle tribù del Connaught: nome di un *file* supremo dell'Ulster. Gli Irlandesi l'hanno ricollegato a **ad-sena*, traducendolo «anziano»

(latino *senex*). L'etimologia corretta non è determinabile e nemmeno il nome Uthider trova immediata spiegazione. Figlio di Adnae è Nede, uno dei due rivali messi a confronto, aspiranti alla dignità di capo dei dottori dell'Ulster, nell'*Immacallaim in Da Thuaraid (Dialogo dei Due Saggi)*. È certamente il medesimo personaggio che muore tragicamente per aver usurpato la sovranità a danno di Caier, re del Connaught.

adrad: «(pietra di) adorazione» nell'espressione *lia adrada*, di significato sempre esclusivamente giuridico, essendo il termine derivato dal latino *adoratio* senza alcuna sfumatura religiosa.

Aed: antroponimo frequente in Irlanda come nome di re o di guerriero. Etimologicamente il nome è connesso con quello degli *Aedui* gallici (Edui) e significa «fuoco». Talora, nei testi recenti, è scritto con la grafia Aodh. Ne conosciamo qui tre: Aed Ruad «Aed il Rosso», uno dei tre re che regnano a turno sull'Ulster nella leggenda di Macha la guerriera; Aed mac Ainine, poeta colto in flagrante delitto di adulterio con la regina dell'Ulster e condannato invano all'annegamento dal re Conchobar (il poeta incanta le acque e viene infine salvato da Loegaire che, invece, vi perde la vita); Aed mac Ammere, re che, nella storia di san Columba, scaccia dall'Irlanda i *filid*, fattisi troppo numerosi.

aedituus, in latino «guardiano del tempio», non ha equivalenti celtici noti: Ausonio usa questo termine per indicare un «druida», avvalendosi di una variante lessicale latina e non della traduzione di un termine tecnico celtico.

aes dana: v. *gente d'arte* e *uomini d'arte*.

Agnoman: secondo il *Libro delle Conquiste* è il padre di Nemed («sacro»), capo della seconda stirpe mitica che ha invaso l'Irlanda dopo Partholon e prima dei Fir Bolg. Lo si definisce originario dei «Greci della Scizia». Il nome è inspiegabile.

Ai, figlio di Ollam: poeta dei Tuatha Dé Danann secondo i *Dindshenchas* (in versi e in prosa). Contribuisce a proteggere i raccolti contro i figli di Carman (i quali sono dei Fomoire).

aicnid nell'espressione *recht aicnid* «legge di natura»: termine del diritto indicante, nelle sillogi giuridiche, lo stato in cui si trovava la legislazione irlandese prima della conversione al cristianesimo, in opposizione alla «legge della lettera» (*recht litre*) originata dal Vangelo. Pertanto le due leggi sono assimilate rispettivamente all'Antico e al Nuovo Testamento.

Aidlinn o **Ailinn, figlia di Lugaid**: eroina del racconto intitolato *Scél Baili Binnberlaig (Storia di Baile dal dolce eloquio)*. Muore per la disperazione all'apprendere la morte del suo promesso sposo Baile Binnberlach. Tuttavia la sua morte viene intesa nel racconto non come raffigurazione o come prova dei suoi sentimenti, ma come esempio del modo in cui i druidi usavano il legno di tasso (sulle due tombe crebbero rispettivamente un tasso e un melo, dai quali si ricavarono delle tavolette che, una volta accostate, si unirono e non furono più separabili).

Ailbe: figlia del re Cormac, a sua volta figlio di Art e nipote di Conn. Ailbe è stata reputata giudice eccellente. Il suo nome significa «biancospino» e molto probabilmente deriva dal latino *alba (spina)*.

Ailill: nome di parecchi sovrani, mitici o pseudostorici, tra cui il principale è Ailill, re del Connaught e sposo della regina Medb. Al pari di quest'ultima, egli compare frequente-

mente nei testi mitologici ed epici. Presumibilmente il nome significa «fantasma». Un altro Ailill (Anguba) è il fratello del mitico re Eochaid nel racconto del *Corteggiamento di Étain*. Con questo nome si chiamano, inoltre, parecchi personaggi degli annali, tra cui un certo Ailill dalla Bocca di Miele, figlio di Carbadh, così chiamato a causa della sua scienza raffinata e della sua voce dolce.

Airmed, letteralmente «misura»: nome della figlia del dio-medico Diancecht. Secondo il racconto della *Battaglia di Mag Tured*, ella raccoglie le piante destinate a essere buttate nella fontana della salute. È questo il suo unico intervento.

Aithirne Ailgesach («l'Esigente»): druida dell'Ulster soprannominato così perché usava imporre alle sue vittime, minacciando di colpirle con satire mortali, pretese esorbitanti. Il racconto del *Corteggiamento di Luaine* narra la sua morte violenta, per mano degli Ulati, morte dovuta alla pretesa accampata da lui e dai suoi due figli (*Cuingedach* «Invidioso» e *Apartach*, in luogo di *abachtach* «Sarcastico») di ottenere i favori di Luaine, promessa al re Conchobar. Interpreta una parte importante in parecchi racconti, tra cui il *Talland Etair (Assedio di Howth)*.

Alba: nome gaelico della Scozia in quanto nazione distinta dalle regioni di popolazione britannica (gallese) o germanica (anglosassone). Ma spesso accade che il nome indichi la Gran Bretagna in opposizione all'Irlanda (*Ériu*) e non possa venire disgiunto dall'antica forma *Albio*, uno dei due nomi con cui gli Antichi indicavano la Bretagna insulare.

albero: nella concezione primitiva descritta dai testi, le radici dell'albero cosmico raggiungono i recessi più profondi della terra, mentre le sue cime toccano il cielo. L'albero cosmico non ha né specie né frutto particolari (mela, noce, ghianda). In Irlanda ci sono tanti alberi cosmici quante sono le province.

Aldilà: nel vocabolario comune l'Aldilà (tedesco *Jenseits*) è il dominio dei morti o il mondo a venire (inglese *the world to come*), in opposizione al mondo dei vivi; il termine, inoltre, implica una nozione di definitivo non ritorno, nozione che non coincide esattamente con quella del *sid* irlandese. È diverso dall'Altro Mondo celtico, che in realtà è 'altro' soltanto perché siamo incapaci di concepirlo concretamente. Le lingue celtiche non conoscono nessun termine che esprima l'idea di un Aldilà dei morti (cfr. l'espressione lucanea *orbis alius*).

ALESIA, attualmente Alise-Sainte-Reine (Côte-d'Or): fortezza dei Mandubî, dove Vercingetorige, assediato da Cesare, dovette capitolare malgrado l'intervento di un esercito giunto in soccorso. L'avvenimento segna la fine della guerra gallica, nel 52 a.C. DOTTIN, *La langue gauloise*, p. 225, spiega il toponimo mediante **alisa-*, **aliso-*, «sorba». Si può pensare anche all'irlandese *ail* «roccia».

Allod Echae: toponimo mitico nel *Cath Maighe Tuireadh*, indicante il luogo dove la Morrigan si lava, in occasione del suo incontro con il Dagda. Il significato è incerto, forse «gloria di Eochu».

ALLOBROGES o **ALLOBROGAE** (Allobrogi): popolo della Gallia Narbonense, a settentrione dell'Isère e a oriente del Rodano, sito tra quest'ultimo fiume, la Savoia e il lago di Ginevra. Il nome si spiega con *allo-* «altro» e *brogi-* «paese, terra».

Almu, genitivo *Alman* o *Almain(e)*, nella grafia anglicizzata *Allen*, nel Leinster: nome di due colline, una a cinque miglia a nord-est di Kildare, l'altra a cinque miglia a sud-est di tale città. Il toponimo mitico non è localizzato.

Altro Mondo: nella concezione celtica va inteso in questo senso, molto genericamente, il mondo che non appartiene agli umani, in altre parole soprattutto quello degli dèi e degli esseri soprannaturali o fatati. Tuttavia esso può sovrapporsi al mondo normale e impregnarlo della sua presenza: ciò spiega la facilità con cui eroi eccezionali vi accedono o comunicano con i suoi abitanti. V. la definizione del *Sid.*

AMBIGATUS (Ambigato, «colui che combatte dai due lati»): mitico sovrano gallico ricordato da Tito Livio nel riferire le circostanze del *ver sacrum* che causò la migrazione celtica nella Gallia cisalpina nonché la fondazione di *Mediolanum* (Milano). Tale migrazione fu guidata da Belloveso, nipote del sovrano; contemporaneamente un'altra ondata migratoria si dirigeva verso la selva Ercinia, guidata da Segoveso, il secondo nipote di Ambigato. Equivalente irlandese del nome *Ambigatus* è l'antroponimo *Immchadh*, postulante identica formazione e identico significato. Si veda Françoise LE ROUX, *Le Celticum d'Ambigatus et l'omphalos gaulois*, in «*Celticum*» I, 1961, pp. 159-184.

AMBIORIX (Ambiorige): uno dei due re degli Eburoni all'epoca di Cesare; l'altro sovrano era Catuvolco. Rifiutando ostinatamente qualsiasi forma di sottomissione a Cesare, fu il responsabile della grande rivolta della Gallia settentrionale. Riuscì a sfuggire ai Romani prima di sparire dalla scena militare e politica gallica.

***AMBOSTA** «giumella»: termine gallico ricostruito in base ai dialetti romanzi e raffrontato da J. Loth al nome dell'incantesimo irlandese chiamato *imbas forosnai*. Ma il raffronto è erroneo, poiché il *-b-* di *imbas* appartiene alla preposizione-prefisso *imb-* e non alla parola irlandese *bas* «palmo della mano». Si veda Françoise LE ROUX, *La divination chez les Celtes* cit., I, pp. 238-240.

Ambrosius: nome latino del principe britannico *Emreis Gwledig* (*Embreis Guletic* in antico gallese) che profetizza a Vortigern il combattimento simbolico tra il dragone bianco (sassone) e il dragone rosso (britannico) con la vittoria finale dei Britanni nell'*Historia Britonum* di Nennio. Secondo tale autore si tratta non di Merlinus Ambrosius, ma di un sovrano, un personaggio storico realmente esistito, Ambrosius Aurelianus, nato da una famiglia britannica di epoca romana e trasposto nella leggenda.

Amorgen Glungel «dal Ginocchio Bianco»: primo *file* e mitico giudice dei Goideli al loro arrivo in Irlanda secondo il *Libro delle Conquiste*. È figlio adottivo di Cai Cainbrethach («dalla Bella Sentenza»). Letteralmente Amorgen significa «nascita del canto» o «del lamento». Un altro Amorgen, nel ciclo dell'Ulster, è il poeta del re Conchobar; sua sposa è Findchoem «Bianca-Dolce», figlia del druida Cathbad e madre dell'eroe Conall Cernach, fratello di latte di Cuchulainn. V. *Cai Cainbrethach.*

Ana o **Anu**. V. *Dana.*

anair: nome di un metro poetico proprio del *file* appartenente al rango di *cli*, terzo per dignità dopo l'*ollam* e l'*anrudh*. Gli Irlandesi medioevali hanno inteso la parola paretimologicamente come *an-aer* «non satira», ma probabilmente la sua vera origine va ricondotta sia ad *anae* «ricchezza» (procurata dalla poesia), sia a un equivalente del gallese *anaw* «ispi-

razione (poetica)». Un suo omonimo è l'avverbio *anair* «da oriente» (con idea di movimento), nei composti *anairdes* «da sud-est» e *anairtuaid* «da nord-est». V. *orientamento*.

anamain: metro poetico riservato all'*ollam*, ovvero il sommo dignitario della categoria dei *filid*. L'etimologia riconduce la parola al verbo *anaid* «egli respira» e induce a intendere «ispirazione (psichica)». Ne esistevano due tipi: *anamain mor* «grande ispirazione» e *anamain becc* «piccola ispirazione». Un terzo nome, *anamain cain chaithiriac* «bella ispirazione [...?...]» è certamente un'altra denominazione del primo tipo sopra ricordato. Il termine *anamain* è spesso menzionato unitamente ai nomi delle formule magiche. V. *ollamh*.

ANDABATA «gladiatore cieco»: il termine si riferisce a una specie di gladiatore gallico che combatteva alla cieca, indossando un casco con la visiera sprovvista di fessure che consentissero di vedere. La parola è composta da un tema **anda-* «cieco» reperibile soltanto in sanscrito e da un elemento a base verbale *-bata* «colpire, uccidere». Si veda Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XVI. 58 Gaulois ANDABATA «gladiateur aveugle»*, in «*Ogam*» 15, 1963, pp. 107-116.

ANDARTA: teonimo gallico che compare in iscrizioni gallo-romane della Francia meridionale (Drôme). Significa «la grande orsa», è formato da un prefisso accrescitivo *ande-* e da un sostantivo *arta* «orsa». La forma popolare o evoluta *Andrasta* è un teonimo indicante la dea della guerra presso i Britanni della regina Budicca nel I secolo d.C., secondo Dione Cassio citato da Xifilino LXII, 6. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIX, 134. La «pierre», l'«ours» et le «roi». Gaulois artos, irlandais art, gallois arth, breton arzh, le nom du roi Arthur*, in «*Celticum*» 16, 1967, pp. 234-235.

andee: «non dèi» in opposizione a *dee* «dèi» in una definizione del *Coir Anman* identificante gli artigiani con gli dèi e gli agricoltori con i non dèi. Ma una simile definizione non è né sociale né funzionale: l'Irlanda antica e medioevale è un paese di allevatori di bestiame, non di agricoltori. L'espressione *dee 7 andee* è usata anche da Cuchulainn in una formula di ringraziamento: serve unicamente a invocare la benedizione di tutti gli esseri, divini o non, senza alcuna eccezione, senza però implicare nessuna opposizione tra dèi e demoni, tra classe dirigente o aristocratica e classe subalterna o servile. Si tratta di non tralasciare nessuno in una formula che intende essere globale.

Anglesey: v. *Mona*.

anime: l'immortalità dell'anima è uno dei fondamenti dottrinali delle credenze celtiche. Tuttavia essa non implica necessariamente metempsicosi e reincarnazione. Si conoscono soltanto due esempi della prima (Tuan mac Cairill e Fintan), non ne esiste nessuno della seconda. V. *immortalità, metempsicosi, reincarnazione*.

animismo: non esiste alcuna traccia di questa nozione religiosa primitivista nel mondo celtico, tranne forse che nei culti popolari, i cui particolari sono assai difficilmente analizzabili.

ANMAT: nel calendario di Coligny qualifica i giorni «nefasti» in opposizione a *MAT* «buono, fasto». La parola è composta come il gallese *anfad* «cattivo, malvagio», con *an-*, prefisso negativo, e *mat* «buono». V. *MAT* e *Calendario*.

Annoit, figlio di Ethior: uno dei quattro «reggenti» del mondo secondo il breve testo dei *Cethri arda in Domain (Quattro punti cardinali del mondo)* nel *Lebor na hUidre*. Il nome

è una variante grafica di *andoit* (dal basso latino *antitas*) che designa una fondazione ecclesiastica antica o una chiesa contenente delle reliquie.

anrudh, varianti grafiche *anrad, anradh, anruth*: nome del *fíle* di secondo rango, immediatamente inferiore nella gerarchia all'*ollamh* o «dottore». La parola designa anche, per analogia, un nobile di rango inferiore a quello regale e, per un'altra trasposizione semantica, un «guerriero» o un «campione». L'etimologia meno improbabile si spiega con *an* «brillante» e con *sruth* «ruscello (di scienza)».

antistes «colui che sta davanti, capo». La parola indica, nella lingua religiosa, secondo ERNOUT-MEILLET, *Dictionnaire Étymologique de la langue latine*, 653a, «un sacerdote di categoria superiore». Pertanto si può asserire che la parola esprime abbastanza esattamente la situazione sacerdotale, sociale e politica dei druidi celtici in autori latini che non ricorrono al nome celtico **druis*. *Antistes* deve essere stato usato con cognizione di causa da Tito Livio, a proposito della morte del console Postumio; invece nel testo di Ausonio, di alcuni secoli successivo a quello liviano, esso rispecchia un arcaismo lessicale.

ANVALONNACOS: teonimo gallico attestato al dativo singolare *Anvalonnacu* nell'iscrizione gallica di Autun. L'etimologia non è determinata chiaramente.

Aobh: prima moglie del re Ler nel racconto, cristianizzato, della *Morte dei Figli di Ler*. I suoi quattro figli, una ragazza, Fionnghuala, e tre maschi, Aodh, Conn e Fiachna (tutti e tre hanno nomi regali) vengono trasformati in cigni dalla loro matrigna, Aoife, che non aveva osato ucciderli. Trascorsi novecento anni, essi vengono raccolti da san Mochaomhog, si convertono al cristianesimo, riacquistano sembianze umane, muoiono e vanno dritti in Paradiso. Il nome *Aobh* rispecchia una grafia recente e un uso antroponimico di *oib* «forma, aspetto, bellezza».

Aoife: seconda moglie del re Ler e sorella della prima, Aobh, nel racconto della *Morte dei Figli di Ler*. Gelosa della sorella cui è subentrata, ella ordina di ucciderne i quattro figli, ma, non avendo trovato il coraggio o la forza di far eseguire l'ordine, li trasforma in cigni, lasciando o accordando loro il dono del canto e della parola. Il nome è una grafia recente di *Aife*, di cui sono noti molti usi antroponimici nella letteratura medioevale. Il significato probabile è «pendio (di una collina o di una montagna)».

Aran: nome collettivo di tre isole al largo delle coste occidentali dell'Irlanda nella Baia di Galway. Una di esse, Inishmore («Grande Isola»), è detta *ara na naomh* «Ara dei santi» ed è possibile che proprio di tale isola si parli nel *Viaggio di San Brendano* (v. pp. 399-401).

architetto: la funzione del druida architetto è documentata perspicuamente nei testi irlandesi in tre riprese, di cui almeno una nel racconto mitologico del *Cath Maighe Tuireadh*, riguardo al dio-druida, il Dagda. Ma le lingue celtiche non possiedono, all'infuori dei prestiti romani o dei neologismi moderni, alcun termine 'specializzato' corrispondente alla funzione. I termini usati sono, costantemente, «fare» o «costruire (una casa o una fortezza)» e non esiste alcun sostantivo. Questa lacuna lessicale si spiega con il fatto che i Celti disdegnavano o, almeno inizialmente, non sapevano lavorare la pietra; l'unico nome dell'artigiano costruttore è, in antico irlandese, *saer* «carpentiere». a livello umano, tuttavia, la funzione rispecchia quella del «Grande Architetto dell'Universo»: il druida «costruisce» una casa o un edificio a imitazione del Creatore che ha costruito il mondo.

Arianrhod («Ruota d'Argento»): nel *Mabinogi* di Math, nome della madre di Llew. In gallese è anche il nome di una costellazione.

Armorica (gallico latinizzato *Armorica*): antico nome della Bretagna peninsulare, anteriormente all'arrivo degli immigranti di lingua britannica. Ma la denominazione è vaga e imprecisa nella misura in cui si pretende di applicarla a una regione nettamente delimitata: il massiccio detto armoricano è molto più esteso della Bretagna storica costituitasi nei secoli IX-X. Nella definizione geografica gallica, e successivamente latina, *Armorica* indica una regione costiera che, secondo alcuni (Cesare o Plinio), può estendersi dall'Aquitania al Mare del Nord. Il toponimo significa «(paese) davanti al mare».

arpa (irlandese *cruit*): strumento musicale a corda, l'unico usato nelle corti principesche dell'Irlanda medioevale e del Galles, in opposizione agli strumenti a fiato (cornamusa) e a percussione che servono alla guerra e agli svaghi popolari. I testi descrivono nel complesso cinque tipi di arpa di formati diversi, dalla grande arpa di gala alla piccola arpa che veniva fissata alla cintola. L'arpista, specializzazione del *file* o poeta, è un personaggio ragguardevole che ha il rango del druida. Si riconoscevano il virtuosismo e la qualità degli arpisti in base alla loro attitudine a eseguire le tre arie o modi di ogni buona musica:
— la melodia del sonno
— la melodia della tristezza
— la melodia del sorriso.
V. *Gentraige, Goltraige, Suantraige*.

Art («orso»): nome di un re supremo dell'Irlanda, figlio di Conn Cetchathach e padre del re-giudice Cormac. Il simbolismo del nome lo connette con la Sovranità. Nel racconto del *Corteggiamento di Bécuma* Art è soprannominato *Oenfer* «uomo unico (solo)» perché viene esiliato dal padre, il quale non ha capito che la propria moglie, adultera, è la causa di tutte le calamità.

Arthur: re o imperatore mitico dei Britanni: le sue avventure e imprese sono descritte da un immenso ciclo letterario. I testi fondamentali sono tutti celtici insulari, ma i temi arturiani invadono ampiamente la letteratura francese, quella inglese e quella tedesca. Il nome *Arthur* va connesso simbolicamente con quello dell'«orso», *arth* (**arto-*), ma la forma latina *Artorius* ha fatto credere a una origine straniera. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIX. 134. La «pierre», l'«ours» et le «roi». Gaulois ARTOS, irlandais art, gallois arth, breton arzh, le nom du roi Arthur*, in «*Celticum*» 16, 1967, pp. 232-233.

aruspice: il latino *haruspex* «(sacerdote) che esamina le viscere delle vittime» è usato da molti autori antichi che ricordano le pratiche divinatorie dei Celti continentali. Purtroppo non abbiamo l'antico nome celtico di questa tecnica rituale e le denominazioni irlandesi della divinazione sono sempre globali, sul tipo di *filidecht* «arte di poeta» o di *faitsine* «arte d'indovino». La conversione al cristianesimo ha fatto scomparire quasi tutte le descrizioni o menzioni tecniche relative al rituale. V. *file* e appendici.

ARVERNI (contrazione di **Are-verni*): secondo Cesare, uno dei due popoli più potenti della Gallia, a capo di una fazione o di una confederazione in contrasto con quella degli Edui. Da loro ha preso nome l'Alvernia. Proprio gli Arverni, con Vercingetorige, sono stati i protagonisti della grande rivolta gallica contro Cesare prima del disastro di Alesia. Verso il I secolo a.C. dovettero essere il centro di un impero o di un regno importante,

sotto l'autorità di Celtillo, padre di Vercingetorige. Il loro nome significa «(coloro che stanno) davanti alla palude».

astrologi, astronomi: non abbiamo alcun elemento atto a fondare l'esistenza di un'astrologia druidica, che potrebbe avere originato la moda astrologica gallo-romana in voga nel Tardo Impero. La breve menzione fatta da Cesare, relativa alle speculazioni dei druidi sui movimenti degli astri, indirizza soltanto verso un'astronomia a noi del tutto ignota, mentre i testi tacciono a tale riguardo. Tuttavia proprio perché vennero annoverati tra i *mathematici*, maghi, astrologi e stregoni — il più delle volte di origine orientale — che avevano invaso Roma, i druidi sono stati condannati dagli editti di Tiberio e di Claudio. È poco probabile che i druidi, anche dopo che decaddero dalla loro importanza sociale e politica a causa dell'azione dell'amministrazione romana, siano rapidamente scivolati nella stregoneria. Le loro dottrine sono state assimilate o paragonate all'esoterismo pitagorico.

ashvamedha : sacrificio del cavallo nell'antica religione indiana. È stato erroneamente raffrontato, per il suo scopo e per le sue modalità, al frammento di rituale di intronizzazione regale noto nell'Ulster verso il XII secolo grazie al monaco gallese Geraldo di Cambria e comportante l'immolazione, lo spezzettamento e la consumazione della carne di un cavallo bianco. Si veda Françoise LE ROUX, *Recherches sur les éléments rituels de l'election royale irlandaise et celtique*, in «*Ogam*» 15, 1963, pp. 123 sgg. e 245 sgg.

Assa : nel racconto del *Compert Conchobuir (Concepimento di Conchobar)*, primo nome della madre del re Conchobar. Ella sarebbe stata chiamata cosl perché era dolce e di indole docile. Poi sarebbe diventata scontrosa e quindi sarebbe stata chiamata *Niassa*, in seguito all'assassinio dei suoi dodici tutori perpetrato dal suo futuro marito, il druida Cathbad. Ma tale interpretazione rispecchia un gioco di parole basato sull'aggettivo *assa(e)* o *ansa* «facile» e sull'espressione abitualmente usata per introdurre una spiegazione in risposta a una domanda: *ni ansa (ni assa)* «non è difficile». Il vero nome è *Ness*, genitivo *Nessa*. V. *Ness*.

atemporalità (dei druidi) : pur rappresentando realmente, agli occhi degli storici moderni e contemporanei, un problema storico autentico, nei fatti i druidi sfuggono ai colpi del tempo e ai giudizi della storia perché si possono esaminare soltanto indirettamente, mediante strutture mitiche, metastoriche.

ATEPOMAROS («grande cavaliere»): mitico personaggio gallico che partecipò alla fondazione di *Lugdunum* (Lione) a detta dello Ps.-Plutarco. L'antroponimo è attestato nell'epigrafia gallo-romana. È anche e soprattutto un'epiclesi dell'Apollo gallico. Si veda Françoise LE ROUX, *Notes d'Histoire des Religions IV. 8. Introduction à une étude de l'Apollon gaulois*, in «*Ogam*» 11, 1959, p. 219.

ath «guado»: la parola ricorre in numerosissime formazioni toponimiche irlandesi. Generalmente proprio ai guadi vengono ingaggiati i duelli nei racconti mitologici ed epici.

Ath Daru «Guado della Quercia»: esistono parecchi toponimi con questo nome nella nomenclatura di HOGAN, *Onomasticon Goidelicum*, p. 58b. Quello menzionato nel racconto della *Battaglia di Ath Dara* sembra localizzato sul Barrow a Mag Ailbe, nella contea di Kildare.

Ath na gCarbad «Guado dei Carri», nel decanato di Lismore, scritto secondo la pronuncia *Adnagarbad* nel XIII secolo; sito a oriente di Goirt-an-Oir a Mag Femen. Esistono nu-

merosi toponimi, mitici o reali, in cui ricorre il nome del carro, ma questa è l'unica formazione irlandese in cui *carpat* preceduto dall'articolo è al genitivo plurale.

augur, augurium: augur è il nome del sacerdote romano specializzato nei presagi (favorevoli). *Augurium* è, nella terminologia latina, il presagio propriamente detto, diverso dall'*auspicium*. Quindi l'*augur*, membro di un collegio ufficiale, è approssimativamente il corrispettivo del vate gallico e del *faith* irlandese. E probabilmente proprio nell'intento di tradurre tale aspetto il nome *augur* viene il più delle volte riferito ai Celti dagli scrittori classici.

autorità spirituale: applicando tale espressione alla tradizione celtica indichiamo così una realtà opposta e complementare a quella rappresentata dal potere temporale, politico e militare (l'*imperium* romano) esercitato dal re o dai suoi rappresentanti (o dai suoi sostituti in un'altra forma di governo): una realtà che costituisce l'essenza dell'esercizio della funzione sacerdotale spettante al druida. Superiore al potere temporale, l'autorità spirituale si giustifica palesemente soltanto con la sua stessa esistenza; ma una simile giustificazione è cosl evidente da non essere nemmeno — per cosl dire — necessaria, perché non richiede di essere dimostrata, come avviene per ogni principio superiore. Quindi essa è l'aspetto più sublime della Sovranità, a esprimerla basta semplicemente il termine druida e ciò spiega la superiorità del druida sul guerriero o sull'eroe.

Avallon, gallico *Aballo*, gallese *(Ynys) Afallach*, irlandese *(Emain) Ablach*: nome della mitica isola dove il re Artù, ferito, viene curato da sua sorella Morgana, dopo la battaglia di Camlann, attendendo di ritornare a liberare i Britanni dall'oppressione dei Sassoni. Il nome significa «mela» (gallese *afal*, bretone *aval*), frutto che, mangiato, procura scienza e immortalità; esso è anche una denominazione generica della dimora dei re dell'Altro Mondo.

B

Badurnn: nelle ordalie irlandesi è il nome di un re la cui moglie aveva ottenuto, nel *sid*, da donne da lei incontrate presso una sorgente e poi seguite, un vaso di cristallo che serviva a distinguere il vero dal falso: esso si rompeva se vi si pronunciava sopra una parola menzognera e si ricostituiva nuovamente se si pronunciava una parola veritiera. Tale vaso è un doppione della coppa di Cormac la quale, in quanto coppa della sovranità, è un sostituto e un equivalente del calderone del Dagda. V. *Calderone* e *Coppa*.

Baile Bindberlach mac Buain («dal dolce eloquio, figlio di Buan»): *Baile* è attestato come nome proprio e come nome di luogo. In quanto sostantivo significa, in questo caso, «smania, frenesia». *Buan* significa sia «buono» sia «perpetuo, costante, perseverante». Circa la morte di questo personaggio, v. *Aidlinn*.

BAIOCASSES: nome di un popolo della Gallia nordoccidentale, nella regione di Bayeux (Bessin), città che prende nome da loro. La forma *Baiocasses* è ridotta da *Bodio-casses*, ma le interpretazioni differiscono. La più probabile è «(coloro che hanno) la chioma bionda».

Balder: dio germanico della giovinezza, figlio di Odhinn. Viene ucciso da un ramo di vischio lanciato da Hodr. Era un gioco, ma il ramo si è trasformato in una freccia acuminata. Tale episodio non è documentato nella mitologia celtica.

Balor: nonno del dio Lug e capo dei Fomoire. Nel racconto del *Cath Maighe Tuireadh* viene ucciso dal nipote con una sassata tirata con la fionda. L'episodio è narrato con gran-

de dovizia di particolari nella seconda e più recente redazione. Balor, gigante ciclopico, aveva un occhio che paralizzava e il suo omologo gallese è Yspadadden Penkawr «il castrato capo gigante» nella storia di Kulhwch e Olwen. L'etimologia e il significato del nome di Balor non sono determinabili con precisione: verosimilmente esso deriva da un tema **bel-* indicante il lampo o la morte. V. *Lug, Fomoire.*

Banba (forma moderna *Banbha*): uno dei nomi dell'Irlanda, nonché quello di una regina dei Tuatha Dé Danann che la simboleggia e ne è l'allegoria. Quest'ultima forma, con *Fotla* ed *Ériu*, è una triplicazione della Sovranità in quanto manifestazione della sua molteplicità nell'unità. Il nome va connesso con *banb* «porco» o «cinghiale», animale dal simbolismo sacerdotale.

bandrui «druidessa», letteralmente «donna-druida».

banfalth «profetessa», letteralmente «donna-profeta». V. *indovino.*

banfile «poetessa», letteralmente «donna-poeta». V. *poeta* e *file.*

BARDOS: nome gallico del bardo. La parola ha parecchie accezioni e indica realtà differenti a seconda del luogo e dell'epoca in cui viene usata: il gallico *bardos* designa un alto dignitario, incaricato di dispensare, in versi, alla corte del re, eulogie e biasimi; in Irlanda, nel Medio Evo, il *bard* assolve le medesime funzioni, senza ricorrere alla scrittura, ma appartiene a un rango inferiore a quello del *file*; nel Galles *bardd* corrisponde a una nozione identica, ma cristianizzata; in Cornovaglia e nella Bretagna armoricana *barth* e *barzh*, perso ogni valore religioso o letterario, significano «mimo, sonatore ambulante». Nei fatti, le lingue celtiche non hanno una parola epicorica che traduca il latino *poeta*. Si vedano le appendici.

Bé Chuille: «strega» (cioè druidessa o maga) nel racconto del *Cath Maighe Tuireadh*, letteralmente «donna di Cuill». Si tratta di uno dei molteplici nomi della grande divinità femminile.

Bécuma: malefica moglie del re d'Irlanda Conn Cetchathach che, rimasto vedovo, l'aveva sposata per la sua bellezza. Soltanto la sua presenza basta a rendere sterile il paese. È possibile che il nome vada scomposto e inteso come *bé* «donna» e *cuma* «preoccupazione».

Bé Danann «donna di Dana», nome di una «strega» dei Tuatha Dé Danann nel racconto del *Cath Maighe Tuireadh*. Riguardo a esso vale la medesima osservazione fatta circa il nome di Bé Chuille.

BELGAE: denominazione collettiva dei popoli abitanti l'antico Belgio (*Belgium*), alcuni dei quali sono passati in Gran Bretagna poco prima dell'arrivo di Cesare in Gallia. Cesare attribuisce loro origine germanica perché provenivano da regioni site a oriente del Reno, ma la loro celticità non può essere messa in dubbio. Durante la guerra gallica i più importanti tra loro sono i Nervi, i Bellovaci, gli Ambiani e gli Atrebati. Il loro nome è palesemente collegato con quello dei Fir Bolg irlandesi. Si veda quest'ultimo termine nonché, sugli Ambiani e sugli Atrebati, Christian-J. GUYONVARC'H, *Les noms des peuples belges*, in «*Celticum*» 15, 1966, pp. 385-400.

Bel (Beal, Beil): teonimo designante Lug nel suo aspetto luminoso, attestato, in questa forma, soltanto nella *Storia d'Irlanda* di Keating. Corrisponde al gallico *Belenos*.

BELENOS: epiclesi dell'Apollo gallico, attestata da iscrizioni lapidarie e da leggende monetarie. L'assimilazione ad Apollo ricorre costantemente in tutta l'epigrafia gallo-romana: la prima testimonianza è un'iscrizione in caratteri greci su una vasca di Calissanne (B. du Rh.).

BELISAMA: «la brillantissima», una delle epiclesi galliche di «Minerva». Il teonimo ha lasciato tracce nella toponimia francese (*Blismes, Blesmes*, ecc.). Si veda Christian-J. GUYONVARC'H, *Études sur le vocabulaire gaulois. 1. Le théonyme gaulois Belisama «la très brillante»*, in «*Celticum*» 3, 1963, pp. 137-158.

BELLOVESUS (Belloveso): nipote (figlio della sorella) del mitico sovrano gallico Ambigato; capo della spedizione avente come esito la fondazione di *Mediolanum* (Milano) nella Gallia cisalpina, a detta di Tito Livio che riferisce, al riguardo, una tradizione epicorica. Fratello di Belloveso è Segoveso, incaricato di guidare, contemporaneamente, una spedizione militare analoga in Germania. V. *Ambigatus*.

Beltaine, Bealtaine, Beilteine: inteso come «fuoco di Bel» in tutti i testi irlandesi; nome della festa sacerdotale del primo di maggio, la seconda festa dell'anno, nel calendario irlandese. *Bel* va accostato ai teonimi gallici *Belenos* e, al femminile, *Belisama* (epiclesi di «Minerva»). V. *Bel*, *Belenos* e *Belisama*.

Bénen: santo irlandese della prima generazione, intimo di san Patrizio, con il quale egli partecipa ad acerrime tenzoni magiche contro i druidi. Il nome è la forma adattata nell'antico irlandese dal latino *Benignus*.

Benn Etair («Punta di Etar»): nome gaelico della penisola di Howth, nella contea di Dublino. Colà è ambientato il racconto dell'*Assedio di Howth*.

Berach: uno dei santi successori di san Patrizio, il quale, d'altronde, ne aveva predetto la nascita e la gloria sessanta anni prima. Figlio di un re, nato e battezzato nella fede cristiana, per tutta la vita ha avventure missionarie degne di quelle di san Patrizio.

berla Féné («lingua dei Féné»): nome perifrastico e metaforico della complicata, ricercata lingua propria dei poeti irlandesi.

Bernad na Forairi «Guado della Veglia»: variante della forma semplice *Ath na Forairi*. Il toponimo è registrato da HOGAN, *Onomasticon Goidelicum*, 112b, sotto la forma *Berna na forairi*. È un nome mitico, localizzabile ai confini dell'Ulster in *Tain Bo Cualnge* «tra Mag da Gabul ("Pianura delle Due Forche") e Ath Carpait Fergusa ("Guado del Carro di Fergus")».

Bethach (figlio di Iarbonel l'Indovino, figlio di Nemed): capo e mitico avo dei Fir Bolg e dei Tuatha Dé Danann. Il nome significa «betulla».

bianco: l'aggettivo irlandese *find, finn*, significa, come i suoi equivalenti britannici (gallese *gwyn*, bretone *gwenn*) e come il gallico *vindos*, «bianco, bello, brillante, felice». Il bianco è anche e soprattutto il colore sacerdotale (e regale), benché esso sia, tecnicamente, un'assenza di colore. La tunica, i manti bianchi del druida sono documentati da numerosissimi esempi.

biancospino (*scé, sceach, sciach*): arbusto usato in Irlanda per la magia dai *filid*, secondo quanto afferma un passo del *Book of Ballymote*, nel rituale del *glam dicinn*, la forma estre-

ma, più potente di maledizione. Il biancospino non è usato in nessun altro rituale, né di battesimo, né di matrimonio, né di funerale.

biasimo: antinomico all'eulogia, il biasimo normalmente è di competenza del bardo. Ma poiché lo 'scarto' prodottosi in Irlanda trasferisce al *file* tutte le prerogative del bardo, ciò ha ingenerato confusione, accresciuta dall'uso della scrittura dopo il V secolo, tra il biasimo, che è un genere poetico, e la satira, che è una tecnica magica.

Bith (figlio di Noè, figlio di Lamech): padre di Cesair, la prima donna che venne in Irlanda anteriormente al diluvio e antenato di tutte le stirpi mitiche che hanno occupato l'isola. Il nome significa «mondo, età».

BITUITOS: re degli Arverni (o degli Allobrogi, secondo Appiano) sconfitto dai Romani nel 121 a.C., figlio di Luernio. Il nome contiene il tema *bitu-* «mondo», ma s'ignorano tanto il valore esatto del suffisso *-ito-*, quanto il significato preciso dell'antroponimo.

BITURIGES: popolo stanziato nel centro geografico della Gallia, nel Berry e in una parte della Turenna e del Borbonese. La loro capitale era Avaricum; hanno svolto un ruolo importante ancora nella guerra gallica, a detta di Cesare. Prima della conquista devono aver avuto una grande potenza, poiché proprio a loro Tito Livio attribuisce la sovranità suprema di Ambigato, signore dell'impero celtico intorno al V-IV secolo a.C. Il loro nome significa «re del mondo» nonché, per incrocio semantico, «re perpetui». Donde il nome del *Berry (Bituriges)* e quello di *Bourges (Biturigibus)*. Si veda Christian-J. GUYONVARC'H, *Deux éléments de vocabulaire religieux et de géographie sacrée. 1. Le nom des Bituriges, 2. Mediolanum*, in «*Celticum*» I, 1962, pp. 137-158.

Blai Briuga: il personaggio che alloggia il re Conchobar nei racconti del ciclo dell'Ulster. Il suo soprannome rispecchia la sua funzione (*brug* «palazzo»). Egli ha il compito di «nutrire» gli Ulati ed è uno dei rari esponenti della «terza classe produttrice». Nel racconto del *Concepimento di Cuchulainn* Blai Briuga riceve l'incarico di padre adottivo dell'eroe. Si veda Christian-J. GUYONVARC'H, *La conception de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 17, 1965, pp. 379 e 381. I grandi eroi dell'Ulster si spartiscono le responsabilità inerenti all'educazione del fanciullo secondo una suddivisione che rispecchia la tripartizione delle funzioni.

Bloc: nome di uno dei tre druidi di Conn Cetchathach, re supremo dell'Irlanda; gli altri due erano Maol e Bluicne. Il nome è forse di origine romanza o inglese e significa «blocco» (di una qualsiasi materia).

Blodeuwedd («viso, aspetto di fiori»): nel *Mabinogi* di Math, è la donna creata con dei fiori da Math e da Gwydyon; costoro la danno a Llew, condannato da una maledizione materna a non avere una sposa di stirpe terrena. Ma Blodeuwedd è infedele e, alla fine del racconto, viene trasformata in gufo.

Bluicne: nome di uno dei tre druidi del re Conn Cetchathach, re supremo dell'Irlanda. Pare che *Bluicne* sia un derivato da *Bloc*, per aggiunta di un suffisso diminutivo e confusione tra il nominativo e il genitivo.

bo-aire: «proprietario di bestiame», nome della prima categoria di uomini liberi in base alla legge irlandese.

Boadach: nome con cui la giovane donna dell'Altro Mondo venuta a cercare Conle, figlio di Conn Cetchathach, designa il principe cui ella è soggetta. Ella lo qualifica correttamente come «re eterno». Il nome è una variante di *buadach* «vittorioso, trionfante».

Boand o **Boann** (**bo vinda* «mucca bianca»): nome della moglie di Elcmar, nonché altro nome di Brigit, l'unica divinità femminile del pantheon irlandese. Dal suo connubio adulterino con il Dagda ella ha un figlio, da lei chiamato Oengus «Unica Scelta» o il Mac Oc «figlio giovane». È l'eponima del fiume Boyne: trova la morte volendosi purificare del suo 'errore' nell'acqua, lustrale e mortale, della sorgente del fiume Segais. L'acqua la mutila (un braccio, una gamba, un occhio) e l'insegue. Fuggendo fino al mare ella fa nascere il fiume. Il suo nome si ritrova anche in quello della dimora del Dagda: *Brug na Boinne* «il palazzo del fiume Boyne».

Bodb («cornacchia»): nome della dea della guerra, chiamata anche Morrigu o Morrigan. Ella compare spesso nei racconti epici o mitologici. Inoltre *Bodb* è il nome di uno dei figli del Dagda. V. Françoise LE ROUX e Christian-J. GUYONVARC'H, *La souveraineté guerrière de l'Irlande*, in «*Celticum*» 25, 1983, *passim*.

BOII (Boi): popolo celtico stanziato dapprima nella Germania occidentale (nella regione del Meno e del fiume Neckar), in seguito coinvolto dagli Elvezi nella loro migrazione, interrotta da Cesare che li fece fermare in una parte del territorio eduo, tra la Loira e l'Allier. Un'altra frazione dei Boi si era anticamente stabilita nella Gallia cisalpina: proprio questi ultimi sono menzionati da Tito Livio. Secondo Ernault il loro nome sarebbe una forma evolutiva di *Bogii* «i terribili».

Boroma (irlandese moderno *boroimhe*): imposta o tassa che i re di provincia dovevano pagare, in bestiame, al re supremo dell'Irlanda. Proprio per esigere il pagamento di tale imposta il re Cormac fece guerra al popolo del Munster, secondo il racconto del *Forbuis Droma Damhghaire (Assedio di Druim Damhghaire)*.

BOUDICCA («la vittoriosa»): regina guerriera degli Iceni della Gran Bretagna nel 62 d.C., istigò la rivolta dei Britanni contro la supremazia romana. Il nome contiene il medesimo tema **boudi-* presente anche nell'irlandese *buaid* «vittoria» e nel gallese *budd* «profitto», nonché nell'antroponimo antico-bretone *Budoc*.

Bran mac Feball («Bran, figlio di Febal»): tale personaggio è menzionato soltanto nel racconto dell'*Immram Brain (Navigazione di Bran)*. Il suo nome è forse *bran* «corvo». Ma, in tal caso, differisce da quello di *Bran Vendigeit* «Bran il Benedetto» nel *Mabinogi di Branwen*, nome a cui corrispondono, rispettivamente in irlandese e in gallico, *Brian* e *Brennos*. *Bran* è anche il nome del cane di Find mac Cumaill e ricorre, come nome proprio, in antico bretone. Si veda *La souveraineté guerrière de l'Irlande* cit., pp. 143-169.

BRATUSPANTIUM: *oppidum* e capitale dei Bellovaci all'epoca della conquista della Gallia a opera di Cesare. Colà essi si arrendono (*BGall.* II, 13). Il significato del toponimo è stato a lungo discusso, così come l'ubicazione del sito, estremamente incerta. Si deve intendere «(luogo) dove si amministra la giustizia». V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Études de vocabulaire gaulois II. Le toponyme gaulois BRATUSPANTIUM*, in «*Celticum*» 3, pp. 167-173 e *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XV. 57. BRATUSPANTIUM, note additionnelle*, in «*Ogam*» 14, 1962, pp. 609-614.

Breg, Bregla, Brega: toponimo frequente in tutti i testi. Indica, a un tempo, una pianura e un popolo della provincia centrale del Meath, per esempio *Temair Breg* «Tara di Breg». Il nome ricorre soprattutto in elenchi di province o di *tuatha*. Si ritrova anche nel nome della dimora del dio Midir: *Breg Leith*, accanto a *Bri Léith*.

Bregon, varianti grafiche **Breaghan, Bregund, Breogon, Breogan**: toponimo mitico, da situare probabilmente nel Leinster.

Brendan (di Clonfert): il più celebre dei santi «navigatori» irlandesi, colui la cui *Vita* ha avuto la maggior diffusione nelle letturature occidentali a causa del meraviglioso, talora appena cristianizzato, in essa trasfuso.

Bres: re *ad interim*, non usurpatore, ma Fomoire di origine e spietato per la sua avarizia e per la sua ambizione, governa (male) i Tuatha Dé Danann dopo che il re Nuada ha perso il braccio destro alla *Prima Battaglia di Mag Tured*. Una satira del poeta Coirpre lo costringe ad abdicare; proprio per riconquistare l'Irlanda egli provoca la guerra narrata dal racconto del *Cath Maighe Tuireadh*, ricevendo ingenti aiuti dai Fomoire, i quali verranno sconfitti. Madre di Bres è Éri(u), cioè l'Irlanda, una dei Tuatha Dé Danann; padre di Bres è Elatha, figlio di Delbaeth, un Fomoire. Gli Irlandesi medioevali intendevano il nome «bello» (certo a causa della regalità di Bres), ma più probabilmente esso è legato al verbo *brisid* «egli rompe».

Bresal Echarlam, figlio di Eochaid Baethlam: *Bresal* o *Bressal* è un nome proprio attestato spesso, ma di significato incerto. Il dizionario di DINNEEN inserisce nel repertorio, p. 120b, un *breasal* «raddle, often used for making sheep» che non compare nelle fonti medioevali, ma che pare sufficientemente affine. *Echarlam* pare composto da *echar* «bordo, bordura, taglio» e da *lam* «mano»; significherebbe, pertanto, «dalla mano tagliente». *Baethlam*, analogamente, andrebbe connesso con *baeth* «pazzo, furioso, capriccioso» e quindi significherebbe «dalla mano folle o furiosa». Evidentemente Bresal è un druida.

Bretagna: [N.d.T. Gli Autori rilevano che il vocabolario francese non consente la distinzione esistente, invece, in inglese tra *Britain* e *Brittany*. Quindi precisano che dovranno sottolineare, ogni volta che ne faranno menzione, se si tratta della Bretagna insulare (l'attuale Gran Bretagna, eccettuate Scozia e Irlanda) o della Bretagna detta armoricana. Pertanto nei testi antichi tradotti in francese e nell'originale francese di quest'opera il nome Bretagna (la *Britannia* di Cesare) si riferisce esclusivamente alla Gran Bretagna di lingua britannica, priva del tutto, o quasi di abitanti sassoni]. La Bretagna peninsulare, di popolazione o di lingua britannica, è menzionata soltanto in testi tardi, tutti successivi al V secolo: a partire da questa data il nome *Brittia* viene sostituito a quello dell'antica Armorica (*Armorica*), geograficamente più estesa (tolto il Massiccio Armoricano) e abitata da una popolazione gallica o romanizzata.

Brethem, britbem «giudice»: specializzazione del *file* nelle funzioni giudiziarie. La parola si scrive *brehon*, con la trascrizione anglicizzata che riproduce la pronuncia premoderna e medioevale. V. *druida* e *poeta*.

-BRETUS, in *vergobretus*: nome della suprema magistratura degli Edui secondo Cesare. V. *VERGOBRETUS*.

Bri, figlio di Baircid: druida del re supremo Cathair. Gli spiega l'enigmatico sogno che compendia simbolicamente tutto il suo regno. *Bri* significa «termine, parola», nonché «oratore», per apocope di *briathar* «termine, parola».

briamon smetbraige: operazione magica che consisteva in questo: secondo il *Glossario di Cormac*, un *file* doveva strofinare il lobo dell'orecchio di una persona, se costei si rifiutava di soddisfare una richiesta o un'esigenza. Prendere per le orecchie è un modo di esigere che, in Irlanda, non ammette rifiuti: certamente il gesto doveva essere accompagnato da un incantesimo o da una formula magica. L'espressione non si spiega.

Brian, Iucbar, Iucbarba: v. *Tre Dèi di Dana.*

Briccreo: uomo primordiale. V. *Tuireann Briccreo.*

Bricriu, genitivo *Bricrenn*: mitico personaggio del ciclo dell'Ulster, menzionato soprattutto nel racconto intitolato *Fled Bricrend (Festino di Bricriu).* Sua principale attività è suscitare dispute e contese tra i suoi compagni, analogamente a quanto fa il Loki scandinavo. Il suo nome si connette etimologicamente con l'aggettivo *brecc* «multicolore, screziato».

Brigit: figlia di Eochaid Ollathir (il Dagda), madre dei tre dèi di Dana, nella forma abbreviata *Brigh.* Figlia del Dagda come Minerva è figlia di Giove, Brigid è, a differenza di Minerva nel pantheon classico, l'unica divinità femminile celtica. Non è quasi mai menzionata con questo nome per via della sua successiva assimilazione alla santa cristiana. Tuttavia testimonianze concordanti tendono a provare che diversi nomi di mitici personaggi femminili, in particolare Boand, Eithne, Étain, non designano altro che la medesima divinità, con valenze e con nomi via via differenti. Il tema teonimico si ritrova in Gallia sotto la forma *brig* in *Brigindu* (dativo *Brigindonae*) e in un certo numero di toponimi del tipo *Brigantia (Bregenz)*, ecc. V. *Eochaid* e *Dagda.* Si veda anche Françoise LE ROUX, *Notes d'Histoire des Religions XX. 55. Brigite et Minerve: le problème d'interprétation d'un monument figuré*, in «*Ogam*» 22-25, 1970-1973, pp. 224-231.

Britanni: [N.d.T. Diversamente da quanto accade in italiano, in francese — come rilevano gli Autori — è usato talora l'etnonimo *Brittons* «Britanni» per designare gli abitanti della Gran Bretagna di lingua celtica alla fine dell'antichità e all'inizio del Medio Evo (in francese *Bretagne* designa sia la Bretagna sia l'antica Britannia, cioè l'attuale Gran Bretagna, eccettuate Scozia e Irlanda)]. Tale denominazione, globale, presenta il vantaggio di distinguere i Bretoni insulari dai Bretoni della Bretagna detta armoricana, anch'essi di lingua britannica. Ma la distinzione etnica è immotivata, come pure la distinzione linguistica, poiché anche i Gallesi sono «Bretoni» tanto quanto gli abitanti della Bretagna armoricana e questi ultimi sono linguisticamente «britannici», tanto quanto i Gallesi. Inoltre, in francese il termine *Brittons* resta ambiguo, poiché la distinzione da esso sottesa non è confermata da una distinzione lessicale e geografica analoga a quella intercorrente in inglese tra *Britain* e *Brittany.*

BRITANNIA: nome latino della Bretagna insulare, attuale Gran Bretagna. Verosimilmente è un prestito dal greco, a sua volta basato su prestiti da termini britannici dai quali hanno avuto origine il gallese *Prydein* e il nome irlandese dei Pitti, *Cruithnig.* V. *Bretagna.*

Brittia: altro nome latino (o, soprattutto, greco) della Bretagna insulare. Attestato in epoca tarda, designa, dalla fine dell'antichità, la Bretagna armoricana: *Breizh.* V. *Armonica* e *Letavia.*

Broicban: druida e fratello di latte del re pitto Brude. Aveva tentato d'impedire a san Columba di prendere il mare, suscitando vento contrario e nebbia. Ma il santo calma il vento e disperde la nebbia. Poco dopo, san Columba lo costringe, facendolo quasi morire, a rimettere in libertà una giovane schiava irlandese. *Broichan* deve essere una grafia semplificata (e antica) di *brotchan* «zuppa, minestra, preparato» nell'accezione particolare di «preparato, miscuglio, medicina».

BRUCTERI (Brutteri): popolo della Germania nordoccidentale. I Brutteri sono connessi almeno una volta con il mondo celtico dal nome della loro profetessa, *Velleda*. Quest'ultimo non è necessariamente un nome di persona, oppure, se è tale, corrisponde a una funzione paragonabile a quella del *file* irlandese, cui va etimologicamente collegato.

bruden: traducibile, approssimativamente, «albergo» o «palazzo». Si tratta di residenze regali o principesche (molto spesso nell'Altro Mondo), gestite da un «intendente» o «albergatore», dignitario di altissimo rango. La nozione di 'albergo', così come viene intesa fin dall'antichità in Europa, pare sconosciuta ai testi epici e mitologici. Distruzioni di palazzi-alberghi sono materia di alcuni racconti: *Togail Bruidne Da Derga (Distruzione del Palazzo di Da Derga)* e *Togail Bruidne Da Choca (Distruzione del Palazzo di Da Choca)*. V. *Brug na Boinne*.

Brug na Boinne: letteralmente «Albergo» o «Palazzo del fiume Boyne», nome della residenza del Dagda, localizzata nel tumulo preistorico di Newgrange. V. *bruden*.

Buan: nel racconto delle *Avventure di Cormac nella Terra di Promessa* Buan è il proprietario — o il custode — della sorgente della scienza, cinta da noccioli i cui frutti vengono mangiati da salmoni. Il nome significa «eterno, permanente» e «buono».

C

Cai Cainbrethach («dalla Bella Sentenza»): figlio del celebre *file* Amorgen ed egli stesso celebre per la sua abilità nell'emettere sentenze equanimi in casi difficili. È anche pupillo (figlio adottivo) del grande druida primordiale Fenius Farsaid. L'epiteto Cainbrethach ricorre anche nel nome di Connla Cainbrethach, saggio del Connaught e spregiatore dei druidi all'epoca di san Patrizio secondo il Senchus Mor. Forse *Cai* è una variante di *coi* «strada, cammino», a meno che non si debba pensare a una variante di *cain* «lamento, lamentazione».

Caier: leggendario re del Connaught; avendo adottato il proprio nipote, il *file* Nédé, ne fu mal ricompensato, perché venne satireggiato da costui su istigazione della propria moglie, rea di adulterio. Ma Nédé, diventato re al suo posto, viene punito dell'usurpazione commessa: un masso esplode ed egli resta ucciso da una scheggia di pietra (v. pp. 145-147).

cainte («satireggiatore): specializzazione del *file*, allude alla satira cantata. V. *poeta* e *satira*.

caisc na ngenti «Pasqua dei gentili»: nome dato alla festa di *Beltaine*, il primo di maggio, da testi agiografici. Ma c'è anche confusione con la festa di *Samain*, che ricorreva il primo di novembre. I due termini sono prestiti dal latino.

Calatin: equivalente celtico dell'Idra di Lerna. Cuchulainn uccide lui e i suoi ventisette figli in un duello descritto in *Tain Bo Cualnge*. Ma proprio i suoi sei figli postumi organizzano, per conto della regina Medb, la magica messinscena che porterà Cuchulainn alla morte, secondo la versione B dell'*Aided ConCulaind (Morte di Cuchulainn)*. Il significato del nome non è determinabile.

calderone: uno dei quattro principali talismani dei Tuatha Dé Danann, attribuito al Dagda. Funziona come calderone dell'abbondanza, come mezzo di resurrezione e come simbolo di sovranità. In quest'ultimo uso ha come equivalente o sostituto la coppa ricolma di bevanda inebriante (procurante l'ebbrezza del potere). Associato alla lancia in mitici cortei prefiguranti quello del Graal, viene riempito di sangue o di veleno, in cui si deve immergere la lancia per impedirle di distruggere tutto quanto lo circonda. Il Graal cristia-

no della letteratura arturiana è la continuazione del calderone del Dagda, ma rappresenta, in negativo, l'abolizione della Sovranità celtica, poiché secondo la concezione cristiana il Cristo è re e il Papa detiene anche il potere temporale.

Camall mac Riagall («figlio di Riagal»): uno dei due druidi che custodiscono la porta di Tara nel racconto del *Cath Maighe Tuireadh*. Questo personaggio è menzionato soltanto in tale contesto. Letteralmente il nome significa «Cammello, figlio di Regola», ma, poiché ciò sarebbe indizio di modernità, forse è preferibile vedere in *Camall* un derivato suffissato da *camm* «falso, contorto».

Camlann: sede della leggendaria battaglia nel corso della quale il re Artù fu ferito a morte, prima di essere trasportato nell'isola di Avallon donde ritornerà a liberare i Britanni dal giogo sassone. Il nome *Camlann* è stato francesizzato in *Camelot* nei testi arturiani continentali.

cana: nome del poeta, quarto per dignità dopo l'*ollam*, l'*anrud* e il *cli* nella gerarchia dei *filid*. La forma del nome allude al canto (cfr. *cainte*). V. anche *ollamh, anrud, cli*, ecc.

CANTALON: nell'iscrizione gallica di Auxey, nome del «pilastro» commemorante una cerimonia religiosa. Il termine è l'equivalente continentale dell'irlandese *cetal* «canto, incantesimo» e del bretone *kentel* «lezione (appresa e recitata oralmente)».

Caondruim o **Caendruim** («Bella Cima»): antico nome di Tara nella leggenda annalistica del *Libro delle Conquiste* e dei *Dindshenchas*. Si ha anche, costruito con disposizione inversa delle parole che compongono il nome: *Druim Chain* (v. questa parola).

capelli grigi: il particolare fisico è connesso con l'aspetto abitualmente attribuito a Ogme/Ogmios. In Irlanda i guerrieri hanno talora i capelli grigi perché sono soggetti al dio che lega. Quando si tratta di druidi dai capelli grigi, ciò accade per la medesima ragione e anche perché il druida di alto rango è sempre anziano.

Carman, Carmun: dea eponima della festa chiamata con lo stesso nome e celebrata nel Leinster nei luoghi ove si presume ella sia sepolta. I due *Dindshenchas*, metrico e in prosa, narrano che Carman e i suoi figli, della stirpe dei Fir Bolg, distruggevano i raccolti dei Tuatha Dé Danann. Ma, vinti da questi ultimi, i figli di Carman dovettero abbandonare l'isola e lasciare la madre in ostaggio, a garanzia del fatto che non avrebbero più fatto ritorno. E. HOGAN, *Onomasticon Goidelicum*, 156a-158b, elenca tre assemblee di Carman, delle quali soltanto due sono localizzabili con certezza: una a Wexford e l'altra a sud di Kildare. Il nome Carman è inspiegabile.

carn: «cairn», termine irlandese che designa un cumulo di pietre indicante il sito di una sepoltura. La toponimia registra trecento casi in cui questo termine viene usato. Nel *Cath Maighe Tuireadh* il *Carn Octriallach* è il «Cairn di Octriallach», figlio del re dei Fomoire, Indech.

CARNUTES: popolo il cui territorio occupava, al centro della Gallia (vicino a quello dei Biturigi), la regione di Orléans, quella di Blois e quella di Chartres (città che ha preso nome dai Carnuti). Cesare situa nel loro dominio la sede delle riunioni annuali dei druidi e nota, ripetutamente, la tenace resistenza da loro opposta alla conquista romana.

casta: il termine viene spesso usato negli studi religiosi o storici riguardo ai Celti. Orbene, è corretto usarlo soltanto riferendosi all'India, che ha irrigidito e frazionato le classi molti-

plicandone le segmentazioni. Nelle classi celtiche esistono gerarchie, precise e ricche di gradazioni, ben evidenziate, in epoca tarda, dai testi irlandesi, ma già formalmente documentate dalla breve, schematica descrizione della società gallica presentata da Cesare nel *De Bello Gallico*. Presso i Celti non esistono affatto caste nell'accezione rigorosa del termine, indicante una classe donde non si può uscire per accedere a un'altra. Il figlio di un druida può essere guerriero e viceversa. Secondo il diritto irlandese una persona che si è arricchita può innalzarsi al gradino sociale immediatamente superiore.

catena: la catena ricorre frequentemente in tutta la letteratura irlandese medioevale, sia che due messaggere dell'Altro Mondo appaiano sotto forma di cigni legati a due a due da catene d'argento, sia che dei combattenti s'incatenino gli uni agli altri per andare a combattere, sia che araldi usino catene per zittire quelli che disturbano un banchetto regale. Soprattutto si ricordino le catene di Ogme/Ogmios. In antico irlandese un gioco di parole analogico e simbolico connette *slabrad* «catena» con *solabrad* «favella sciolta, eloquenza», la principale dote del dio Ogme.

Cathair Mor («il Grande»): nome di un re d'Irlanda discendente di Cormac. Il suo druida si chiamava Bri, figlio di Bairgid.

Cathbad (forma più recente *Cathfad*): primo druida dell'Ulster, marito della regina Ness e padre del re Conchobar in tutti i racconti del ciclo dell'Ulster. Suoi figli sono i druidi Genann Gruadhsolus e Imrinn, sua figlia è Findchoem, moglie del poeta e giudice Amorgen. È a un tempo druida e guerriero. Il suo nome significa «colui che uccide in combattimento» e «colui che minaccia». V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques V, 18. L'anthroponyme irlandais Cathba, Cathbad (*Katubatuos) «celui qui tue en combat»*, in «*Ogam*» 12, 1960, p. 197 e *VII, 27. A propos du nom du druide irlandais Cathbad, ibid.*, pp. 449-450.

CATUVOLCUS: uno dei due re degli Eburoni; assieme ad Ambiorige organizzò la grande rivolta della Gallia settentrionale contro Cesare. Stremato dalla vecchiaia e dagli estenuanti combattimenti, fallito il suo tentativo, egli si uccise. Il suo nome significa «lupo della battaglia», a causa di un tema **volko-* che non è più attestato con tale significato in nessun'altra lingua celtica, ma che è il medesimo tema del nome dei *Volcae*. Il tema sussiste anche nell'irlandese *olc* «cattivo, malvagio» e nel nome *Elcmar* (si veda tale nome).

cauzione (irlandese *glinn*, plurale *glinni*): in tutti i testi il concetto di cauzione o di garanzia è sempre identico. Mancando un diritto o un contratto scritto, il mallevadore, che garantisce, è il testimone che impegna la sua parola affinché una promessa sia mantenuta oppure un giuramento venga rispettato. In caso d'inadempienza, egli difende la vittima e attacca il colpevole. Mallevadori di un giuramento possono essere gli elementi naturali, acqua, aria, terra, fuoco, luna, sole, ecc.

cavallo: analogamente a quanto accade in tutto il mondo indoeuropeo, presso i Celti il cavallo è un animale nobile, essenzialmente atto alla guerra. In Gallia la cavalleria è formata esclusivamente dall'aristocrazia militare; in Irlanda è inconcepibile un guerriero senza il carro da combattimento tirato da due cavalli e guidato da un auriga. I due cavalli di Cuchulainn, soprattutto il Grigio di Macha (*Liath Macha*), hanno intelligenza umana. Provengono dall'Altro Mondo e laggiù ritornano dopo la morte dell'eroe. In tutte le lingue celtiche il cavallo è designato principalmente da due nomi: **ekwo-s* (irlandese *ech*, gallico *epo-*) e **marko-s* (irlandese *marc*, gallese *march*, bretone *marc'h*, gallico *marco-s*), ma nessuna di queste due parole ha il particolare significato di «cavallo da sella» o «cavallo aggiogato».

cavalieri: il termine è la traduzione del latino *equites*, usato da Cesare per indicare la classe guerriera gallica. Non ha nessun rapporto con la nozione di 'cavalleria' medioevale o feudale. Esso indica, in Gallia (e in Irlanda, dove il termine epicorico, *flaith*, è diverso), quella parte della società abbastanza ricca per possedere un equipaggiamento da guerriero e per essere obbligata a compiere, con o senza vassalli, il servizio militare. Uno dei principali personaggi mitici arturiani (e celtici) è il cavaliere verde, perfettamente interpretato da Ananda K. COOMARASWAMY, *La doctrine du sacrifice III. Sire Gauvain et le Chevalier Vert: Indra et Namuci*, Paris, 1978, pp. 101-138.

Cecht (mac): uno dei tre mitici re che regnavano sull'Irlanda al tempo della venuta dei Goideli e che vennero uccisi da costoro alla battaglia di Druim Chain (Tara). Il nome significa «figlio dell'aratro». V. *Mac Cuill, Mac Greine.*

CELTAE (Celti): nei testi antichi le denominazioni latine *Celtae* (o *Galli*) e greche *Keltoi* (o *Galatoi*) si applicano soltanto ai Celti continentali (i Celti insulari sono di volta in volta chiamati *Britanni* o *Hiberni*) e soprattutto, ma non necessariamente, ai Galli. Ciò rispecchia la generalizzazione di una denominazione etnica locale, passata a designare un'intera etnia (analogo, ma meno vistoso, il caso dei *Volcae*). Cesare, il primo autore classico che distingue nettamente i Celti dai Germani, distingue altresì i Galli dai Belgi e dai Bretoni insulari. In ciò, probabilmente, egli si rifà a usanze locali. Non viene usato mai il termine *Celtae* per designare tutti quanti i Celti complessivamente ed essi non vengono mai contrapposti al mondo classico. Non una sola volta i trascrittori dei testi leggendari irlandesi avvertono l'affinità linguistica che li lega ai Gallesi e ai Bretoni: fino a tutto quanto il XVIII secolo gli eruditi hanno cercato le origini etimologiche del vocabolario celtico nell'ebraico. La volgarizzazione del termine 'Celti' e dell'aggettivo 'celtico' è una conseguenza del Romanticismo. Usiamo tali parole per indicare i Celti globalmente, in rapporto agli altri gruppi indoeuropei e conferendo loro un'accezione quasi sempre linguistica, poiché la lingua è l'unico criterio per definire i Celti dell'antichità e del Medio Evo. V. *Galati.*

Cetchar, figlio di Uthechar: eroe dell'Ulster e della corte del re Conchobar. È il protagonista di due racconti, la *Storia del porco di Mac Da Tho*, in cui si spiega che egli ha perso la virilità (è stato ferito da un giavellotto in cima alla coscia), e il racconto della sua morte: muore a causa di una goccia di sangue che cola dalla sua lancia allorché uccide il proprio cane, diventato una calamità per tutto l'Ulster. È l'archetipo della lancia sanguinante del corteo del Graal nei racconti arturiani. Il nome significa «astuto».

CELTILLUS: padre di Vercingetorige, secondo Cesare. Sarebbe stato condannato a morte dagli Arverni per aver tentato di ristabilire la sovranità a proprio vantaggio. Ma suo figlio riesce abbastanza facilmente a imporre la propria autorità. Il nome contiene il tema **kelt-* e un suffisso *-illo-* comune nell'antroponimia gallica. Il femminile *Celtilla* è attestato nell'epigrafia gallo-romana.

Cennmhar («Grande Testa»): nome del discepolo del druida Mog Ruith nel racconto del *Forbuis Droma Damhghaire.*

Cesarn: uno dei tre *filid* del re Conn (gli altri due sono Corb ed Ethain), il quale aveva anche tre druidi dalla specializzazione imprecisata. Il nome non ha spiegazione.

Ceridwenn: leggendaria maga, madre del bardo gallese Taliesin nel racconto intitolato *Hanes Taliesin (Storia di Taliesin).*

Cesair, Cessair (figlia di Bith): nome della donna leggendaria che, secondo gli annali, occupò l'Irlanda per cinquanta giorni prima del diluvio. Le genealogie ne fanno una discendente di Noè. Il nome significa «grandine» o «acquazzone».

Cet mac Magach: fratello di Ness, madre del re Conchobar e di Findchoem, moglie del poeta dell'Ulster Amorgen. Ma Cet è un guerriero del Connaught e, quando nasce il figlio di sua sorella, Conall Cernach, fratello di latte di Cuchulainn, di cui i druidi profetizzano che ucciderà più di metà degli uomini del Connaught, egli lo afferra brutalmente e tenta di schiacciarlo sotto il tallone. Gli torce il collo senza riuscire a rompergli la colonna vertebrale, tanto che il bambino resterà deforme, ma vivrà e realizzerà il proprio destino guerriero sino alla fine. Il nome di Cet può essere interpretato come «cento», con metafora di «battaglioni guerrieri».

cetal, airchetal, forchetal, dichetal: in forma semplice o con suffissi variabili, *cetal* è il nome del canto magico proprio dei *filid*. Indica la parola cantata in quanto espressione del potere e del sapere. V. *CANTALON*.

Cethern, figlio di Fintan: eroe dell'Ulster che, ferito gravemente, beneficia di un rapidissimo trattamento medico e chirurgico grazie alle cure del medico Fingen: lo immergono in un barile di midollo per tre giorni e per tre notti. Trascorso tale periodo, egli può combattere, ma le viscere del suo addome vengono trattenute dalle assi del suo carro. Il significato dell'antroponimo è imprecisato.

Cetsoman: altro nome del primo di maggio, letteralmente «primo (giorno) di *Samain*». Il termine dimostra i legami concettuali e, in parte, gli equilibri e le equivalenze che connettono vicendevolmente le feste di *Beltaine* e di *Samain*.

Chateaumeillant: cittadina dello Cher, una ventina di chilometri a nord di Bourges. La località è sita su un'altura, a pochissima distanza dal centro geografico della Gallia. Il nome deriva da *Mediolanum*.

Cian: padre del dio Lug nel racconto *Oidhe Chloinne Tuireann*. Viene ucciso dalla fazione nemica dei Tuatha Dé Danann, i tre dèi di Dana, Brian, Iuchar e Iucharba, chiamati complessivamente i figli di Tuireann. I suoi assassini lo lapidano, ma la terra rifiuta di accogliere il suo cadavere e denuncia il delitto a Lug il quale, molto tempo dopo, persegue i colpevoli con la vendetta richiesta dall'assassinio del padre. *Cian* significa «lontano».

cigno: animale simbolico; con tale sembianza le messaggere dell'Altro Mondo (o, eventualmente, gli dèi) si recano in questo mondo. In generale i cigni volano in coppia, legati da catene d'oro o d'argento.

Cimbaeth: nome di uno dei tre re che, nella leggenda di Macha, regnano a turno sull'Ulster. Alla morte di uno di loro, Aed Ruad, sua figlia Macha dalla Chioma Rossa (*Mongruad*) esige la propria parte di regno, parte che gli altri due, Cimbaeth e Dithorba, le negano. Macha sconfigge Cimbaeth e lo sposa, per comandare le sue truppe. In seguito, morto Dithorba, ella sconfigge in guerra e vincola, tentandoli sessualmente, i suoi cinque figli. *Cimbaeth* significa «ladro, brigante, predone». V. *La souveraineté guerrière de l'Irlande* cit., pp. 47 sgg. e, riguardo all'etimologia, Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques II, 11. Le nom des Cimbres «voleurs, brigands», irlandais cimbid «prisonnier de guerre», gallo-latin cambiare «changer»*, in «*Ogam*» 11, 1959, p. 294.

cinghiale: simbolo sacerdotale opposto all'orso, simbolo regale. Cfr. *Twrch, Trwyth* e *Arthur*.

Cithruadh («nuvola rossa»): druida del re Cormac durante la sua sfortunata spedizione contro il Munster. Serve lealmente il sovrano sconsigliandogli imprese destinate a fallire. Alla fine della guerra, dopo che Cormac è stato sconfitto, viene trasformato in pietra da Mog Ruith, il druida della parte avversa.

città (latino *civitas*): termine tradotto nel latino di Cesare, nel *De Bello Gallico*, per indicare le circoscrizioni territoriali galliche, circa una sessantina, corrispondenti alle «province» irlandesi; a loro volta le città sono suddivise in *pagi* («paesi») analoghi alle «tribù» o *tuatha* irlandesi. Ignoriamo la parola gallica, che doveva essere qualcosa come **brog-* «paese». Il termine latino, più o meno sinonimo di *urbs* «città» e, in questa accezione, opposto ad *ager* «campo», è inesatto, perché l'agglomerazione urbana è un fatto estraneo alla civilizzazione celtica. V. *tuath*.

civilizzazione celtica: si tratta di una definizione contemporanea applicata a concetti antichi o medioevali. La parola 'civilizzazione' può servire soltanto a designare gli aspetti e le tracce materiali dell'esistenza dei Celti nell'antichità e nell'alto Medio Evo. Non è un fatto spirituale, né linguistico, né religioso, ma unicamente archeologico, nella misura in cui la nazionalità celtica è provata o verosimile.

clan: trascrizione italiana (o francese, inglese) del gaelico *clann*, indicante generalmente una «discendenza», ma anche, e ancor più comunemente, la prole degli animali e i prodotti vegetali. Nell'organizzazione politica celtica insulare, la parola ha finito per significare «clan, nazione, tribù» o «appartenente alla medesima stirpe». Il significato più esatto è quello riferito ai figli nati dallo stesso padre. L'equivalente gallese *plant* ha il medesimo significato, senza avere medesime fortuna e diffusione. Ma esso ha identica origine (dal latino *planta*). Le applicazioni toponimiche sono numerose (circa cinquecento esemplari nel repertorio di HOGAN, *Onomasticon Goidelicum*, pp. 235b-246a).

classe: gruppo o categoria sociale cui è ascritta una determinata funzione. Tale concetto classificatorio riflette, nel nostro studio, un principio e una finalità esclusivamente religiosi, ma è evidente che esso implica conseguenze sociali, comuni e individuali. Così come sono costituite, con le loro articolazioni, le classi sono un fatto tipicamente indoeuropeo. Nel mondo celtico esse non sono espressamente e formalmente elencate da un testo analogo alle *Leggi di Manu (Manavadharmashastra)* indiane, ma la loro esistenza si evince con chiarezza dall'analisi testuale. La classe più importante, in India tanto quanto presso i Celti, è quella sacerdotale (brahmani dell'India e druidi dei Celti). Successivamente vengono la classe guerriera e la classe produttrice (o artigianale): *kshatriya* e *vaishya* in India, guerrieri e artigiani presso i Celti. V. *ideologia tripartita* e *tripartizione*.

Cleitech: residenza, a un tempo mitica e regale, sita vicino al fiume Boyne, in prossimità del *Brug na Boinne* dove abitano gli dèi d'Irlanda. È anche la dimora di alcuni sovrani (per esempio Cormac, o Muirchertach che ivi subisce la triplice morte sacrificale spettante ai re logorati dal potere).

cli: nome del poeta, terzo in dignità dopo l'*ollam* e l'*anrud* nella gerarchia dei *filid*. Presuppone un significato metaforico di *cli* «pilastro, sostegno, campione». V. *file, anrud, ollam*.

cluichi caintech «giochi funebri»: nome delle gare che seguivano, nell'Irlanda precristiana, i funerali di un eroe. V. *gioco (guerriero).*

Cnamchaill, letteralmente «legno di distruzione» nella leggenda di Mog Ruith, nome del pilastro (di legno), dalla funzione e dalle origini alquanto oscure (portato dalla Gran Bretagna?), formato dai resti della «ruota munita di remi» o ruota cosmica. V. *Mog Ruith.*

coelbren, parola gallese, in forma completa *coelbren y beirdd* «alfabeto dei bardi»: il termine corrisponde all'irlandese *Crann-chur* e al bretone *prenn-denn.* Letteralmente significa «segno del legno».

coiced «quinto» o «provincia». V. *provincia.*

Coirpre, Cairpre: *file* che compose la prima satira dell'Irlanda e in tal modo causò l'abdicazione del malvagio re Fomoire Bres, secondo *Cath Maighe Tuireadh.* Esistono parecchi altri personaggi mitici o pseudostorici chiamati con questo nome, in particolare il re Coirpre Nia Fer, o il compagno d'armi del druida Colptha, Cairpre Liffechar, nel *Forbuis Droma Damhghaire.*

collana: attributo o simbolo della giustizia resa dal grande druida-giudice Morann: la collana si allentava se la sentenza era giusta. Per contro, essa gli stringeva il collo sino a soffocarlo se la sentenza era ingiusta o iniqua.

Colman: re del Connaught, padre del re Guaire, il quale deve sobbarcarsi il mantenimento dell'«Onerosa Compagnia» dei *filid* ingiusti ed esosi. Il nome è una variante di *colum,* prestito dal latino *columba.*

colonna (o pilastro): nelle descrizioni di navigazioni le colonne generalmente sostengono isole meravigliose dove abbondano i santi venuti dall'Irlanda. Tali colonne sono immagini o trasposizioni-adattamenti della colonna che sostiene il mondo (la terra e il cielo), antichissima concezione tradizionale di cui l'Irlanda non ha serbato tracce nella sua mitologia.

Colptha: uno dei cinque druidi del re Cormac nell'iniqua guerra mossa da costui agli abitanti del Munster per costringere costoro a pagare il tributo. Colptha è un druida guerriero dall'aspetto possente e orribile. Tuttavia viene sconfitto in duello da Cennmhar, druida e discepolo di Mog Ruith, secondo il *Forbuis Droma Damhghaire.* L'antroponimo significa «fiero, orgoglioso».

Columcille, figlio di Feilem: nome irlandese di san Columba, morto nel 532. *Colum* è una forma originata dal prestito dal latino *columba* (una forma secondaria è *colman*); *cille* vuol dire «compagno». San Columba influenzò anche, tanto con la sua azione quanto con il suo prestigio, la storia politica dell'Irlanda dell'alto Medio Evo.

Colum Cualeinech: fabbro dei Tuatha Dé Danann, nel *Cath Maighe Tuireadh.* Il nome è immaginoso e irriverente: «colomba dal viso di carbone».

Conaille Murthemne: nome di un popolo (o «clan») e di una località dell'Ulster, probabilmente sita nella contea di Louth. *Conaille* deriva dal nome *Conall (Cernach),* frequentemente attestato nella toponimia (cfr. *Tir Conaill*). Murthemne è il nome di una pianura tra Sliab Fuaid e Dundalk.

Conaire Mor («Grande»), figlio di Mess Buachalla: re supremo dell'Irlanda, discendente di Cormac.

Conall Cernach («il Vittorioso»): fratello di latte di Cuchulainn, è figlio del poeta Amorgen e di sua moglie Findchoem. Vendica Cuchulainn uccidendone l'assassino, Lugaid. Ha la facoltà di compiere tutte le prodezze di Cuchulainn, tranne l'uso del *gae-bolga*. La leggenda voleva che Conall Cernach avesse ucciso più uomini del Connaught di quanti ne restassero vivi e che non trascorresse giorno senza che egli non ne avesse ucciso uno. Tale notevole animosità era stata predetta dai druidi alla sua nascita. V. *Cet mac Magach*.

Conchobar mac Nessa: mitico re dell'Ulster, il cui nome ricorreva molto frequentemente nei racconti epici. È figlio del druida Cathbad e della regina guerriera Ness. Egli stesso ha parecchi figli, tra i quali il più importante è Cuchulainn, nato dai suoi amori con la sorella Deichtire, la quale gli faceva anche da auriga. Il nome significa «soccorso di cane», alludendo metaforicamente alla simbolica valenza guerriera di questo animale, tenuto in grande onore presso i Celti. Conchobar è anche il nome di un fiume nelle cui acque viene bagnato il re alla sua nascita. L'antroponimo è rimasto molto frequente nell'irlandese moderno: la grafia anglicizzata *Conor* rende, pressapoco, la pronuncia. V. *Cathbad, Cuchulainn, Deichtire, Ness*, ecc.

CONCILIUM GALLIARUM «assemblea delle Gallie»: traduzione o adattamento (di cui ignoriamo l'originale gallico) del nome della festa celtica del primo di agosto, chiamata *Lugnasad* in Irlanda. La festa è stata recuperata dalle autorità romane a beneficio del culto imperiale, ma le sue caratteristiche originarie sono ancora molto perspicue:
— assemblea generale di tutte le città;
— cerimonie religiose;
— gare e concorsi di canto e di poesia;
— trattamento di questioni politiche e giudiziarie.
Il *Concilium Galliarum* non va confuso con l'assemblea dei druidi nella foresta carnutica, assemblea corrispondente a *Beltaine*, non a *Lugnasad*. V. Françoise LE ROUX, *Lyon et le Concilium Galliarum*, in «*Ogam*» 4, 1952, pp. 280-285 e *Études sur le Festiaire celtique. IV. Lugnasad ou la fête du roi*, in «*Ogam*» 14, 1962, pp. 343-372.

Conle (Condle): figlio del leggendario re Conn Cetchathach. Le *Echtra Conle (Avventure di Conle)* narrano come egli fu condotto, in un viaggio senza ritorno, nell'Altro Mondo da una bella e giovane donna, malgrado il dolore del padre e gli sforzi disperati del druida Corann. È soprannominato *Caem* «il Bello». Conle o Conla è anche il nome del figlio di Cuchulainn e della regina guerriera Aife; di lui si parla soltanto nell'*Aided Oenfir Aife (Uccisione dell'unico figlio di Aife)*, che narra come il ragazzo fu ucciso in duello dal padre.

Conn Cetchathach («dalle Cento Battaglie»): mitico re dell'Irlanda, il suo regno fu contraddistinto da ineguagliate prosperità, abbondanza e giustizia. Il soprannome allude alle numerose battaglie da lui ingaggiate vittoriosamente per sottomettere i suoi vassalli, i re delle province. Avo di una lunga stirpe di re supremi (il grande re Cormac è suo nipote), è il protagonista del racconto intitolato *Baile in Scail (L'Estasi dell'Eroe)* e proprio a lui, durante un viaggio nell'Altro Mondo, il dio Lug affida la coppa simbolo della Sovranità. I fatti meravigliosi verificatisi la notte della sua nascita sono elencati nell'*Airne Fingen (Veglia di Fingen)*. La prosperità del suo regno viene interrotta soltanto dal suo matrimonio con Bécuma, donna adultera e malefica. V. *Bécuma*.

Connla: nome della sorgente da cui nascono sette ruscelli, uno dei quali diventa lo Shannon, altro fiume sacro dell'Irlanda (con il fiume Boyne). Essa è circondata da noccioli che fanno cadere nell'acqua i propri frutti, i quali vengono mangiati dal salmone della scienza.

Connla Cainbrethach («dalla Bella Sentenza»): giurista che, secondo il *Senchus Mor*, mise in difficoltà i druidi chiedendo loro di cambiare, con un miracolo, il corso del sole. Il soprannome ha valore funzionale, non soltanto laudativo.

Connacht «Connaught». V. *provincia*.

CONVICTOLITAVIS: magistrato eduo a favore del quale Cesare interviene per mantenerlo in carica, riducendo al silenzio una fazione avversaria capeggiata da Coto. Ma tanto Convictolitave quanto Coto parteciperanno alla ribellione generale guidata da Vercingetorige.

coppa: sostituto ed equivalente del calderone della sovranità. Essa contiene la bevanda inebriante che procura l'ebbrezza e permette di accedere all'estasi del sacro. È anche la coppa della verità sulla quale non si può proferire una menzogna senza che essa si rompa. Infine, essa è il prototipo e l'archetipo del Graal dei romanzi arturiani.

coppiere (irlandese *deogbaire*): nome del druida specializzato nel compito di distribuire e di sorvegliare le bevande (idromele, birra o vino) alla corte di un re. Siffatta specializzazione non deve stupire, poiché ogni bevanda inebriante rappresenta un mezzo per comunicare con l'Altro Mondo, nonché un simbolo della sovranità. Ma la competenza del coppiere è estesa anche, normalmente, all'intero elemento liquido: nella leggenda del *Tochmarc Étaine* il fratello del Dagda affida a tre druidi coppieri il compito di sorvegliare la sorgente meravigliosa del Segais. V. *Dagda, Nechtan, Boand*.

Corann: druida di Conn Cetchathach. Non riesce a impedire la partenza del figlio del re, Conle, diretto nell'Altro Mondo assieme alla giovane donna venuta a cercarlo. Infatti la sua magia è meno efficace di quella della donna. *Corann* significa «corona, ghirlanda» (dal latino *corona*. La forma abituale è *corôin*).

Corb: uno dei tre poeti del re Conn Cetchachach (gli altri due sono Cesarn e Ethain). Il nome pare significhi «carro».

Cormac Conlongas o **Conloingas** («L'Esule»): uno dei figli del re Conchobar. Dopo il delitto commesso da quest'ultimo, che ha ucciso a tradimento i tre figli di Uisliu (o di Usnech), va in esilio nel Connaught assieme ad altri Ulati di alto rango. Il soprannome allude a tale episodio del ciclo dell'Ulster.

Cormac mac Airt («figlio di Art»): re supremo dell'Irlanda, menzionato frequentemente in tutti i testi. Assieme al suo avversario, il druida Mog Ruith, è protagonista del *Forbuis Droma Damhghaire*, racconto che riferisce i vani sforzi da lui compiuti per sottomettere il Munster e per costringerne gli abitanti a pagare il tributo. Il nome *Cormac* è certo connesso etimologicamente con quello della «birra», antico irlandese *cuirm*, *coirm*, la bevanda dei festini, nei quali si esercita la generosità regale, dispensatrice di piacere e di ebbrezza. Art si spiega etimologicamente con il nome dell'«orso» e della «pietra», simboli della Sovranità.

Cornovaglia: il ruolo svolto da questa regione nella storia celtica a partire dal Medio Evo è stato assai modesto, ove lo si confronti con quello svolto dall'Irlanda, dal Galles e dalla

Bretagna. L'indipendenza politica è finita a partire dal X secolo, la lingua si è estinta, dopo un lungo declino, nel XVIII secolo. Contrariamente a quanto è accaduto nel Galles, la lingua cornica non è stata usata dal clero e la Bibbia non è stata tradotta. Tranne rarissime reminiscenze, non esiste nessun elemento mitico o mitologico nei pochi testi cornici noti da un'epoca relativamente recente (seconda metà del XIX secolo), tutti religiosi, tardi, e talora editi male. Tuttavia proprio in Cornovaglia si trovano alcuni fondamentali siti arturiani.

corrguinech, letteralmente «punta che ferisce»: nome di un tipo specializzato di satireggiatore. Il termine viene usato nel racconto di *Cath Maighe Tuireadh*.

corteggiamento: la parola rende, pressapoco e senza alcuna precisione, l'irlandese *tochmarc*. Nei fatti, non si tratta di una corte galante fatta da un uomo a una donna o a una fanciulla. Con questo termine, agli antipodi dell'amor cortese, l'Irlanda definisce il complesso di procedure e di formalità che portano a un matrimonio, riassumibili in due punti:

— la richiesta di matrimonio (al padre della fanciulla o della donna),
— il pagamento, alla famiglia della donna, del prezzo di 'acquisto' della sposa.

È tutta una questione di rango, di dignità, di fortuna e non soltanto di sentimenti, poiché il matrimonio migliore è quello in cui i rispettivi apporti degli sposi alla comunità sono pari. Le formalità a noi note sfociano in un contratto giuridico; ignoriamo, se mai ce ne fu uno, il termine specifico precristiano designante il matrimonio religioso. Il nome irlandese del matrimonio, *pôsadh*, medio irlandese *pôsad*, nome verbale da *posaid* («egli sposa») è un prestito dal latino (*sponsare*) e si riferisce alla cerimonia cristiana.

COTUS: capo eduo. Cesare interviene contro di lui nel conflitto che lo oppone a Convictolitave in merito all'attribuzione della magistratura suprema della città edua. Il nome pare connesso con il radicale **kotto-s* che significa «vecchio».

crann-chur, crann-chor «lancio del legno»: nome dei pezzi di legno utilizzati per il sorteggio nei testi giuridici irlandesi. La composizione sintetica denota un composto antico. Cfr. il bretone *prenn-den* e il gallese *coelbren(n)*. V. *legno, foresta*.

credenza: v. *Tradizione*.

Credne Cerd: bronziere dei Tuatha Dé Danann nel *Cath Maighe Tuireadh*. *Credne* è un diminutivo antroponimico formato da *cred* «bronzo», mentre *cerd* è l'«artigiano» nel senso più esteso. Credne appartiene agli artigiani che provvedono ad armare le schiere in lotta contro i Fomoire.

Cridenbel («Cuore-Bocca»): satireggiatore dei Tuatha Dé Danann nel racconto del *Cath Maighe Tuireadh*. Entra in conflitto con il Dagda dal quale riesce a estorcere, per un certo tempo, un terzo della sua porzione di cibo. Tuttavia la faccenda finisce malissimo per Cridenbel. Egli muore per aver inghiottito tre pezzi d'oro che, nascosti dal Dagda nelle vivande, agiscono come un veleno. Lo stratagemma era stato suggerito al Dagda dal figlio, il Mac Oc.

Crimthann: la leggenda irlandese registra l'esistenza di almeno tre principi chiamati così. Il più importante è Crimthann, figlio di Ende Cennselach: sua figlia Eithne Uathach («Orribile») venne nutrita, spiega il *Coir Anmann*, con la carne di bambini in tenera età, unicamente allo scopo di accelerarne la crescita e di renderla più presto in grado di maritarsi. Nella lessicografia Crimthann è sinonimo di *sinnach* «volpe».

Crom Cruaich («Curva del Tumulo»): nella leggenda agiografica è l'idolo centrale dell'Irlanda, nella «Pianura della Prosternazione» (*Mag Slecht*). Il demone che vi risiedeva fu scacciato da san Patrizio.

Crom Darail e Crom Deroil: nomi dei due druidi che vegliano sui bastioni di Tara quando irrompono gli Ulati nel racconto della *Mesca Ulad (Ebbrezza degli Ulati)*. Crom Darail, sbagliatosi sulla natura dell'esercito dell'Ulster (da lui scambiato per degli alberi!), cade esternamente ai bastioni; Crom Deroil, che li ha identificati correttamente, cade internamente ai bastioni e ha ancora il tempo di lanciare il suo occhio contro i nemici a guisa di scongiuro. I nomi sono paralleli e in assonanza, ma stupiscono per dei druidi: *Crom* «curva» e *Deroil* «debole, piccolo»; *Darail*, non attestato come aggettivo nei repertori o nei dizionari abituali, è forse in rapporto con il nome della quercia (*dar*). Cfr. il caso di *Camall mac Riagail*.

Cromdes: nome del druida di Conn Cetchathach nel racconto del matrimonio di Conn e di Bécuma. Annuncia ad Art, il figlio del re, che verrà esiliato a causa della donna. Il significato del nome del druida è conforme alla natura dell'episodio «cattivo accomodamento».

Crono: nel pantheon celtico non compaiono la dualità o la successione di Urano, di Crono e di Zeus tipiche del pantheon greco. Il Dagda è il dio dell'eternità e, a questo titolo, comanda il Tempo (di cui è il padre).

Cruachan, Cruachu: capitale della provincia del Connaught, residenza del re Ailill e della regina Medb, attualmente *Croghan* nella contea di Roscommon. *Cruachan* è il genitivo di *Cruachu* scambiato per un nominativo. Il toponimo significa «tumulo, collina». È attestato anche nella forma semplice *cruach*. V. *Ailill, Medb*.

Cruitine, Cruttine: nome di un poeta, secondo un aneddoto narrato dal *Glossario di Cormac*, diminutivo formato da *cruit (crot)* «arpa».

cruitire «arpista». V. *arpa*.

Cuallaid, figlio di Diarmait: nella *Vita di San Berach*, nome di un druida, figlio di un re, che tenta invano di vendicare il proprio padre Diarmait la cui morte era stata profetizzata dal santo. Il nome non si spiega, a meno d'intenderlo «cane selvaggio».

Cuchulainn («Cane di Culann»): figlio del dio Lug e di Eithne. La sua nascita terrena è il risultato della convivenza del re Conchobar con la sorella Deichtire durante un viaggio nell'Altro Mondo. Ha come padre putativo Sualtam e come padre adottivo il poeta Amorgen. Queste quattro paternità lo rendono un eroe comune all'intero Ulster. Il suo primo nome è *Setanta* («colui che è in cammino»); egli deve il suo nome definitivo alla sua prima impresa giovanile, l'uccisione del cane da guardia (o da combattimento) del fabbro Culann. Cuchulainn è il protagonista del grande racconto di *Tain Bo Cualnge*, che descrive diffusamente i duelli sostenuti dall'eroe nella difesa dei confini dell'Ulster. Cuchulainn impedisce il passaggio alle schiere delle altre quattro province dell'Irlanda, coalizzate contro l'Ulster e capeggiate dalla regina Medb.

Cuicthi («cinque giorni»): nome di circostanza conferito alla dea Brigit per spiegare la proroga legale precedente il duello giudiziario tra un creditore e un convenuto; l'obbligo di accordare tale proroga veniva fatto risalire a un intervento della divinità. V. *Brigit*.

cuil «verme, farfalla, insetto, mosca»: la parola designa in generale un insetto o un vermetto. Nel *Tocmarch Étaine* serve a caratterizzare la regressione di Étain allo stato primordiale e infinitesimale. Proprio da tale stato infinitesimale ella ritornerà alla forma umana, allorché il «verme» sarà ingerito dalla moglie di Etar, re dell'Ulster, che beveva da una coppa. V. *verme*.

Cuill (mac), figlio di Cermat (a sua volta figlio del Dagda): uno dei tre mitici re che regnavano sull'Irlanda quando giunsero i Goideli. Il nome significa «figlio del nocciolo», alludendo alla magia dei Tuatha Dé Danann. V. *mac Greine, mac Cecht*.

Cuilliu (Battaglia di): il toponimo, la cui localizzazione resta imprecisata (nel Leinster), non sembra attestato in tale forma, nominativo ricreato su *Cuillenn*. Per contro, di *Cuillenn* esistono parecchi esemplari. Il nome deve essere in rapporto con *coll* «nocciolo».

Culann: fabbro dell'Ulster. Il suo nome è attribuito a Cuchulainn («Cane di Culann») dal druida Cathbad dopo che egli ha ucciso, in tenera età (a quattro anni!), il cane da guardia che custodiva le mandrie.

culto: aspetto materiale della religione, chiamato da Cesare *religiones*. Il culto è documentato molto male nella tradizione celtica, ma restano tracce, talora nitidissime, di riti e di pratiche rituali in alcuni racconti.

Cu Roi: mitico re analogo al Cavaliere Verde dei romanzi gallesi e arturiani. Compariva in numerosi racconti del ciclo epico, in particolare nel *Fled Bricrend* e nella *Mesca Ulad*. Dapprima aiuta Cuchulainn a imporre il suo primato eroico a conclusione di una serie di ardue prove; in seguito, successivamente all'adulterio commesso da sua moglie Blathnat («Fiorellino») con Cuchulainn, gli è avverso. Letteralmente il nome significa «Cane del Campo di Battaglia». V. anche *Cuchulainn, cavalieri* (cfr., in quest'ultima voce, il rimando ad A.K. Coomaraswamy).

culmen («pelle di vacca»): nome di un manoscritto perduto, se non si tratta di un'opera leggendaria.

Curcog: figlia del dio Oengus nel racconto dell'*Altrom Tige Da Medar (Nutrimento della Casa dei Due Bicchieri)*, dove la sua nascita è simmetrica a quella di Eithne, allegoria e personificazione dell'Irlanda destinata a convertirsi al cristianesimo e nata figlia di un semplice servo. Curcog è chiamata così perché portava, secondo il testo, una ciocca di capelli biondi (*curach*) sulla fronte.

D

Dagda (**dago-devo-s*), letteralmente «dio buono» o «molto divino»: dio-druida e dio dei druidi, signore degli elementi, della scienza (sapere sacerdotale), nonché dio dell'amicizia e dei contratti, del tempo cronologico e atmosferico, e dell'eternità, nonché guerriero (dispone dell'intera Sovranità). Dopo Lug e prima di Ogme o di Diancecht, egli è il dio più importante del pantheon irlandese e dello stato maggiore dei *Tuatha Dé Danann* nel racconto mitologico del *Cath Maighe Tuireadh* e nelle prime versioni del ciclo di Étain. Ha come figlia Brigit che, con il nome Boand, è la moglie di suo fratello Elcmar (altro nome di Ogme) e che, commettendo quello che la morale cristiana dei trascrittori giudica un adulterio, gli dà un figlio: Oengus «Scelta Unica» o Mac Oc «Figlio Giovane» (l'«Apollo» cel-

tico nella sua valenza giovanile). Altri suoi nomi sono *Dagan* «il piccolo buono», *Eochaid Ollathir* («Padre Potente») e *Ruadh Rofhessa* («Rosso dalla Scienza Perfetta»). Dimora nel *Brug na Boinne* («Palazzo del fiume Boyne»), localizzato nel tumulo di Newgrange. Ma ne è spodestato da suo figlio, il Mac Oc, in base a un accordo che concedeva la dimora in prestito per un giorno e per una notte. Ma un giorno e una notte corrispondono, simbolicamente, all'Eternità e il Dagda perde la sua proprietà. Suoi principali attributi sono la mazza, che da un lato uccide (in questo mondo) e dall'altro resuscita (nell'Altro Mondo), e il calderone, a un tempo dell'abbondanza, dell'immortalità e della resurrezione. Ma il terzo attributo, la ruota cosmica, si trova connesso soltanto con il druida Mog Ruith e con il dio gallico Taranis. V. gli altri nomi degli dèi: *Boand, Brigit, Diancecht, Elcmar, Lug, Mac Oc, Oengus, Ogme (Ogmios)*, ecc. Cfr. *Mog Ruith* e *Taranis*.

DAGOLITUS: antroponimo gallico attestato dall'epigrafia. Il significato, «molto dedito al rito», presuppone un uso superlativo di *dago-* «buono» identico alla parola irlandese *lith*, gallese *llid*, bretone *lid* «celebrazione, festa (religiosa)». Si veda Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques III. 7. Gaulois DAGOLITUS «très adonné au rite»*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 284-285.

dail, dal «assemblea»: le assemblee si tenevano in occasione delle grandi feste del calendario, soprattutto *Lugnasad* e *Samain* . Il nome riflette anzitutto una nozione giuridica di legalità, dal momento che tra le fondamentali prerogative dell'assemblea rientrava la revisione delle leggi, dei contratti, dei codici e di tutte le disposizioni amministrative, finanziarie o politiche. In tale prospettiva l'assemblea risulta distinta dall'*oenach* o «riunione», spesso impropriamente tradotto «fiera» (inglese *fair*). V. *oenach*.

Darbre, Dairbre: residenza del mitico druida Mog Ruith. Significa «foresta» o «cespuglio di querce».

Daithe: nome proprio femminile, figlia di Ross Aichi, sorella di Ailill e coppiera di Lug. Letteralmente significa «luce, leggerezza, vivacità».

Dallan, Dâlan: druida del re Eochaid (o Eochu) nella versione Egerton 1782 del *Tochmarc Étaine*. Secondo tale versione, egli, grazie alla sua magia e ai suoi *ogam* incisi su bacchette di tasso, ritrova Étain, moglie di Eochaid rapita dal dio Midir. Il nome è un diminutivo di *dall* «cieco».

Dana: uno dei nomi della grande divinità femminile irlandese, il cui equivalente gallese è *dôn*. Un altro nome è *Ana, Anu* secondo il *Glossario di Cormac*. Ma non è certo che questo sia direttamente legato al primo nome. L'uso più frequente di *Dana* ricorre nel nome dei Tuatha Dé Danann o «Gente della Dea Dana», con cui gli Irlandesi designano le loro divinità precristiane e la mitica popolazione preesistente all'arrivo dei Goideli. V. *Brigit, Boand, Étain, Eithne*.

Daurblada: nome dell'arpa del Dagda, con probabile metatesi di *da* e di *bla*, letteralmente «quercia dei due luoghi».

Dergraith (a Magh Feimhean): «Forte Rosso», toponimo, attualmente Derrygrath nel Tipperary.

Deichtire, Deichtine: sorella e auriga del re Conchobar, in seguito moglie di Fergus, figlio di Roech, altro re dell'Ulster, detronizzato dalla madre di Conchobar, Ness. Durante una

spedizione conclusasi in una casa dell'Altro Mondo, secondo quanto narra il *Compert Con-Culaind* o *Concepimento di Cuchulainn*, Deichtire, ingravidata dal fratello, mette al mondo un bambino che, generato e nato per tre volte, sarà Setanta, il futuro Cuchulainn, per altro figlio del dio Lug e di Eithne. Il nome pare corrispondere al latino *dextera* e la variante *Deichtine* è un adattamento ai diminutivi irlandesi in *-ine*.

dee: «dèi» nell'espressione *dee 7 andee* «dèi e non dèi». V. *andee*.

DEIOTAROS: nome di parecchi principi galati, uno dei quali, secondo Cicerone, era esperto nell'arte augurale e non faceva nulla senza consultare gli auspici. Il nome è una contrazione di **dei-vo-tarvo-s* «toro divino», uno dei modi in cui si può qualificare la regalità: in Irlanda *tarbh* «toro» è talora un epiteto laudativo attribuito al re, con una metafora che ne definisce la forza fisica e militare.

Deirdriu, Deirdre: eroina del racconto intitolato *Longes mac nUislenn* o *Esilio dei Figli di Uisliu*. Promessa, alla sua nascita, al re Conchobar, da lei non amato, ella si fa rapire da Noisé e, assieme a lui e ai suoi fratelli, va alla ventura, errando di rifugio in rifugio. Dopo che gli Ulati hanno strappato al re Conchobar la promessa formale che non sarà fatto loro alcun male, Deirdriu e i tre fratelli ritornano a Emain Macha. Ma Conchobar fa uccidere a tradimento Noisé e i suoi due fratelli e prende Deirdriu come concubina. Disperata, dopo aver pianto a lungo il marito, ella, mentre il re la portava sul carro, sbatte la testa contro una roccia. I mallevadori di Noisé, tra i quali v'è Cormac Condlongas, uno dei figli del re, vanno in esilio nel Connaught, mentre il druida Cathbad, padre del re, maledice Emain Macha, che verrà incendiata.

delseil, dessel, deiseal «direzione del sole, corso del sole verso la destra» (cioè in senso orario); usato come avverbio o preposizione, il termine significa «nel senso del sole». La composizione più probabile è *des-* «sud» e *-sel* per *sul* «occhio» nell'antico significato «sole». V. *dextratio*.

Delt: nome proprio, nonché nome di fiume in *Tain Bo Cualnge*; fiume situato nella Conaille Murthemne. Il senso resta imprecisato.

Deocb, figlia di Fingbin: nel racconto della morte dei figli di Ler, ella è la moglie di Lairgnen, re del Connaught, che tenta d'impadronirsi, per suo piacere personale, dei quattro figli di Ler ancora trasformati in cigni. Ella li pretende dal re il quale, catturandoli brutalmente, causa il loro ritorno allo stato umano, la loro conversione al cristianesimo e la loro morte in profumo di santità. Il nome è una variante di *deog* «pozione, filtro».

deogbaire «coppiere». V. *coppiere*.

Derb Forgaill: figlia del re di Norvegia, giunge, accompagnata dalla sua ancella, a offrirsi a Cuchulainn. Poiché esse giungono sotto forma di uccelli, l'eroe la ferisce, lanciandole un sasso con la fionda. In seguito, guaritala, la dà al suo figlio adottivo Lugaid. L'antroponimo significa «testimonianza sicura».

Dergdamsa: druida di Mog Neid, re del Munster. Il significato del nome pare insolito: *derg* vuol dire «rosso» e *damsa* «danza».

Dergnat: moglie di Partholon, di lei il *Libro delle Conquiste* narra l'adulterio con Topa, il servo di suo marito. Il nome significa «pulce» (letteralmente «piccola rossa») ed è peg-

gioratívo; cfr. l'espressione *dergnat chormthighi* «pulce di birreria», indicante un motivo di discordia o di scompiglio in un festino. La stessa espressione designa anche, apparentemente, una persona ossequiosa che non la finisce più di alzarsi in piedi davanti a chi le è superiore gerarchicamente.

dervo-: tema panceltico del nome della quercia, a torto connesso con quello dei druidi (il cui tema radicale è diverso) a causa della paretimologia di Plinio (*HN* XVI, 249). V. le appendici.

dextratio: termine latino indicante il movimento verso destra (nel senso del corso del sole). È il termine tecnico corrispondente al *deisil* irlandese, il quale designa a un tempo la *dextratio* e la circumambulazione.

Diancecht: dio-medico dei Tuatha Dé Danann. Appare soprattutto nel racconto del *Cath Maighe Tuireadh*, dove risana i combattenti feriti e resuscita i morti immergendoli nella Fontana della Salute dopo aver cantato degli incantesimi. È padre di due figli, Miach «moggio» e Oirmiach (doppio del precedente), e di una figlia, Airmed «misura». Dio geloso e vendicativo, uccide il figlio Miach che era riuscito a innestare nuovamente il braccio reciso di Nuada, mentre lui si era limitato a mettere una protesi d'argento. Il suo nome significa «presa rapida», alludendo probabilmente all'efficacia delle sue tecniche magiche e terapeutiche. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXXI. 142. Irlandais Airmed «mesure» et Miach «boisseau», breton arveziñ «examiner»*, in «*Ogam*» 20, 1968, pp. 351-352. Cfr. *Airmed, Miach, Oirmiach*.

Diarmaid, Diarmuid, Diarmoid (o con *-t* finale), **Dermaid** («Oblio»), nella grafia anglicizzata *Dermot*: nome proprio spesso considerato tipicamente irlandese, al pari di quello di san Patrizio (*Padraig*): cfr. una frase di DINNEEN, *Foclóir*, p. 333a: *tâ diarmaid dâ chiapadh* «the Irish are being tortured».

dichetal do chennaib cnâime «incantesimo con la punta delle ossa» (cioè con le dita): canto magico proprio dei *filid*, sul quale manca qualsiasi indicazione. Sembra che l'incantesimo venisse improvvisato.

Dil mac hu Chrecga di Ossraigib («figlio di Muccu Creacga di Ossory»): druida che, concedendo sua figlia Moncha a Eogan, causa il concepimento e la nascita del grande re Fiachna Muillethan. L'antroponimo può essere maschile o femminile. Significa «caro, amato, prezioso, vantaggioso».

Dinas Emrys («Fortezza di Ambrogio»): capitale del regno di Britannia all'epoca del mitico sovrano Vortigern.

Dis Pater: nome latino con cui Cesare, fornendo la sua spiegazione delle credenze galliche, designa il dio dal quale i Celti pretendevano di discendere. Si è tentato di collegare *Dis* all'irlandese *dith* «distruzione», dal momento che il padre dei vivi è anche padre dei morti. Ma *Dis* è esclusivamente latino e il collegamento è destituito di ogni fondamento lessicale.

Dithorba: re dell'Ulster; nella leggenda di Macha egli nega a costei la parte che le spetta. I suoi tre figli persistono in tale rifiuto e in seguito vengono imprigionati dalla forza fisica di Macha. Il nome deve essere un derivato antroponimico di *dithrub* «deserto».

DIVICIACUS : druida e vero capo del governo eduo all'inizio della guerra gallica. La sua politica è costituita nell'appoggiarsi all'alleanza con Roma per salvaguardare la Gallia dalla minaccia germanica e per imporvi la supremazia degli Edui. Fin dal 63 a.C. egli era andato a domandare l'aiuto di Roma; intrattiene con Cesare rapporti amichevoli, dei quali, tuttavia, è difficile cogliere tutte le sfumature attraverso l'unica narrazione degli eventi tramandata nel *De Bello Gallico*. Cesare gli ascrive una grande perizia nell'arte del negoziato e del compromesso — attività diplomatica per eccellenza — quando, per esempio, egli si infiltra, su richiesta di Cesare, nel territorio bellovaco e poi, senza estendere le operazioni militari, interviene presso il proconsole a favore dei Bellovaci, fin allora amici degli Edui. Egli è l'unico druida storico di cui ci sia nota l'esistenza, ma non abbiamo alcuna informazione riguardo alle sue funzioni e alle sue attività religiose. Ha un fratello, Dumnorige; i due nomi sono curiosamente paralleli: *Diviciacus* vuol dire «divino», *Dumnorix* «re del mondo». Anche le posizioni politiche dei due sono stranamente opposte: Diviziaco caldeggia l'alleanza con Roma, Dumnorige capeggia il partito antiromano. Una prima volta Cesare grazia Dumnorige, su preghiera di Diviziaco. Ma quando Dumnorige accampa il pretesto di un interdetto religioso per rifiutarsi di andare in Gran Bretagna, Cesare lo fa uccidere. Dopo di che, Diviziaco non è più menzionato nel *De Bello Gallico*. Si veda Françoise LE ROUX, *Nouvelles recherches sur les druides*, in «*Ogam*» 22-25, 1970-1973, pp. 207 sgg.

divinazione : non esiste alcun nome celtico proprio della divinazione, tranne derivati astratti formati da ognuno dei nomi degli specialisti atti a praticarla: *filidecht, druidecht, faitsine*. Ma ognuna di queste parole significa anche «poesia, druidismo o magia, predizione». La divinazione è strettamente collegata al sacrificio che è, in alcune sue forme, un susseguirsi di tecniche divinatorie.

dlui fulla : incantesimo praticato dai *filid* secondo il *Coir Anmann*, unica nostra fonte d'informazione esplicita. Significa «filo» o «ramoscello d'illusione». L'esatto significato di *fulla* è ignoto, ma il termine viene riferito sempre con una sfumatura magica all'illusione o alla pazzia.

doborchu «lontra» (letteralmente «cane d'acqua»): proprio uccidendo una lontra (che beveva il suo sangue) Cuchulainn conclude, prima di morire, la serie delle sue imprese guerresche. Egli l'aveva iniziata uccidendo il cane del fabbro Culann, impresa che gli era valsa il suo nome. V. *Cuchulainn*.

dodici giorni (bretone *gourdezioù* «grandi giorni»): frammento, sopravvissuto nel folklore, dell'antico ciclo del calendario celtico. L'espressione adesso indica, approssimativamente, gli ultimi sei giorni di dicembre e i primi sei giorni di gennaio. Ma il ciclo di dodici giorni è noto in tutti i paesi celtici e in una parte del folklore europeo.

doerbaird : «bardo schiavo» (non libero), in opposizione al *soerbaird* o «bardo libero» che possiede bestiame senza ricorrere alla pratica di un accordo o di un contratto con un proprietario. La mancanza di nobiltà e la perdita della libertà sono incompatibili con la qualità sacerdotale. V. le appendici.

Domnall (irlandese moderno *Domhnall*): patronimico frequentissimo a partire dall'alto Medio Evo. La grafia anglicizzata è *Donnell*.

Dond, Donn (figlio di Mil): nome del primo Goidelo sbarcato in Irlanda secondo quanto narra la leggenda del *Libro delle Conquiste*. La parola significa «bruno» nella sfumatura

di un bruno tenue tendente al giallo o al rosso. Quindi è usato come antroponimo indicante un colore della carnagione o della capigliatura, nonché del pelame degli animali. *Donn* è anche il nome del celebre toro, il «Bruno» di Cualnge.

Dos: poeta al terzo anno degli studi, occupa il quinto rango della gerarchia dei poeti. Gli spettano il canto detto *laid* e, come ricompensa per una delle sue composizioni poetiche, una mucca da latte. Ha diritto a una scorta di quattro persone. Il nome rispecchia l'uso metaforico di *dos* «cespuglio» o «alberello fronzuto», poi, per trasposizione semantica, «protezione, campione». V. *laid.*

dragone: nel racconto gallese di Lludd e Llewelys i dragoni sono due mostri, uno bianco e l'altro rosso, che Lludd riesce a rinchiudere in un cofano di pietra e a sotterrare nella fortezza di Dinas Emreis: finché essi rimarranno chiusi là dentro, nessuna invasione minaccerà l'isola britannica. Ma nella storia di Vortigern narrata da Nennio essi sono due «vermi», uno rosso e l'altro bianco. Il rosso simboleggia i Britanni, il bianco i Sassoni. Quindi il verme (o dragone) bianco respinge quello rosso, più debole, in attesa di venire scacciato da esso: ciò allude al ritorno di Artù il quale espellerà i Sassoni da tutta quanta la Britannia. I vermi (o dragoni) sono identici a quelli del racconto irlandese del *Concepimento dei Due Porcari*. Per contro, essi non hanno nulla a che vedere con gli anguipedi gallo-romani. V. *cuil.*

drisac, drisiuc, driseoc: bardo non libero di terzo grado, specializzato nella satira, ma che doveva anche conoscere venti racconti. Il nome, alludente alla satira, è una metafora originata da *drisiuc, driseoc*, indicante a un tempo il rovo e il graffio prodotto dalla spina del rovo.

Drobés: idronimo, nome irlandese del fiume Drowes che scorre dal Lough Melvin fino alla Donegal Bay.

Dron (figlia di Laren): moglie del mitico druida Mog Ruith. L'antroponimo significa «solido, fermo, vigoroso».

Drostan: druida pitto il cui nome è spesso citato negli annali. Pare che esso sia una forma diminutiva di *Drost, Drust*, nome di un sovrano pitto scritto anche *Trost, Trust, Derst, Drerst.* L'equivalente britannico è *Tristan.* Il significato è imprecisato.

Drucht: nome proprio femminile, letteralmente «rugiada».

druida: con questo termine intendiamo e designamo ogni membro della classe sacerdotale celtica, senza fare distinzioni né specialistiche né gerarchiche. Chiunque appartenga alla classe sacerdotale detiene il diritto e il potere di amministrare il sacro, nonché il privilegio di regolarlo, di permettere o d'interdire i rapporti degli uomini con il sacro. Quindi 'druida' è un termine generico. Ma l'Irlanda, cui si deve quasi la totalità delle informazioni in nostro possesso, non ha conservato il nome delle specializzazioni funzionali, contrastanti con lo spirito e con il carattere del cristianesimo. La nostra analisi tiene conto di tale peculiarità delle fonti insulari (la maggior parte delle tecniche sacrificali e gran parte delle tecniche divinatorie e incantatorie sono a noi ignote). Tuttavia è indiscutibile che il druida è sacerdote, detentore dell'autorità spirituale, e che, a questo titolo, egli non riconosce alcun'altra gerarchia se non quella della scienza sacra. Circa l'etimologia si vedano le appendici.

druidecht «druidismo, scienza del druida». Le accezioni più recenti «magia, stregoneria» non devono essere prese in considerazione se non in attinenza al cristianesimo. V. le appendici.

Druim Chain («Bella Cima»): uno degli antichi nomi di Tara secondo i *Dindshenchas* e gli annali. Questa forma analitica è più recente della forma sintetica *Caondruim*. V. tale parola e *Tara*.

DRUNEMETON : nome, tràdito da Strabone, del santuario dei Galati dell'Asia Minore. La forma e il significato di *nemeton* sono chiari, ma *dru-* crea qualche difficoltà. È stato proposto di tradurlo «quercia» o «druida», ma nessuna di queste due ipotesi è soddisfacente. V. le appendici.

Duach : antenata di Tailtiu, mitica regina dell'Irlanda e madre adottiva di Lug in una genealogia elencata da Keating. Il personaggio non è noto altrimenti. Il nome è un genitivo, passato al nominativo, di *Daui*.

Dub Da Rind («Nero delle Due Punte»): nome del druida del re Muirchertach, nonché suo fratello di latte. Egli interpreta correttamente il sogno preannunciante la morte del re.

Dubloch («lago nero»): Hogan inserisce nel suo repertorio quattro esemplari di tale idronimo: Black Lough nella contea di Meath, nel Leix, presso Stradbally nell'Ulster, a sud del comune di Kilgeever e nella diocesi di Tuam.

Dubthach : nome tanto di un *file* quanto di parecchi mitici personaggi, uno dei quali fu soprannominato *Doel Ulad* «scarabeo (stercorario) dell'Ulster» (lo «scarabeo stercorario» è malvisto) per aver ucciso tutte le fanciulle di Emain Macha. La forma anglicizzata dell'antroponimo è *Duffy*.

duili fedha , letteralmente «elementi del legno», nome degli *ogam* incisi nel legno: il bardo imparava a usarli durante il decimo anno di studio.

duili sluinnte, letteralmente «elementi di designazione»: espressione atta a definire e talora a introdurre una lista genealogica; si ricordi che lo studio della genealogia delle famiglie regali o principesche rientrava tra le prerogative dei *filid*.

DUMNONII : popolo della Bretagna insulare, occupava la punta sudoccidentale dell'isola, approssimativamente la Cornovaglia e l'attuale Devonshire (gallese *Dyfneint*). La *Domnonia*, regno della Bretagna armoricana nel IX secolo (diocesi di Tréguier, Saint-Malo e Dol), induce a ritenere che proprio dei *Domnonii* si siano stabiliti sulla costa settentrionale della penisola verso il V secolo. Il significato è indefinito, ma il nome corrisponde a quello dei *Dé Domnan* irlandesi.

DUMNORIX («re del mondo»): fratello del druida eduo Diviziaco. V. *Diviciacus*.

Dun Cermna(i) o **Dun Patraic**, secondo HOGAN, *Onomasticon Goidelicum*, p. 379b «at the foot of the Old Head of Kinsale»: fortezza di Cermna, sovrano che regnò sull'Irlanda unitamente al fratello Sobhairce.

Dun Imbrith, o **Imrith**, **Imrid** : toponimo mitico dell'Ulster: nome di una fortezza di Cuchulainn nella pianura di Murthemne.

Dun na mBarc («Fortezza delle Barche»): nella nomenclatura di Hogan esistono due toponimi siffatti, uno a Corco Duibne (Corcaguiny) nel Munster, l'altro a Tirconnell.

Dun Lethglaisse, attualmente Downpatrick nell'Ulster.

DUNUM «collina, fortezza»: gallico latinizzato, la cui forma originaria era *dunon*, cfr. l'irlandese *dun*, il gallese *din* (in toponimi). Il significato di base si riferisce al recinto o alla cinta forificata chiusa. È la parola che traduce il latino *oppidum*. Il significato «collina» è derivato e secondario. *Dunum* è uno dei temi più ricchi della toponimia gallica, mentre *dun* è molto frequente anche nella toponimia irlandese. Si veda Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes de toponymie gauloise 1. Le toponyme gaulois DVNVM. 2. Répertoire des toponymes en LVGDVNVM*, in «*Celticum*» 6, 1963, pp. 363-376.

E

Eber Dond (o **Donn** «il Bruno»), figlio di Mil: nome dell'antenato dei Gaeli giunto per primo in Irlanda, secondo il *Libro delle Conquiste*, venuto dalla Spagna assieme al *file* Amorgen e ai suoi fratelli per impadronirsi della sovranità a danno dei Tuatha Dé Danann. Nei fatti, nelle genealogie mitiche o pseudostoriche ricorrono parecchi personaggi con questo nome. Esso non è biblico, ma sicuramente si riferisce al latino *Hibernia*. *Eber* significa «l'Irlandese».

EBURONES (Eburoni): popolo belga il cui territorio comprendeva, approssimativamente, le province di Liegi e del Limburgo, nonché regioni situate a oriente del Reno in direzione di Colonia. Gli Eburoni, con i re Catuvolco e Ambiorige, organizzano e animano la rivolta della Gallia settentrionale nel 53. Il loro nome è costruito su *eburo-* «tasso»; forse proprio riferendosi a tale significato Catuvolco, dopo il fallimento della rivolta, si suicida con del tasso, secondo quanto riferisce Cesare nel *De Bello Gallico*. Si veda Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques I, 4. Gaulois EBURONES, EBUROVICES «(les combattants), les hommes de l'if»*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 39-42.

EBUROVICES: ramo degli *Aulerci* (Aulerci), stanziato, approssimativamente, nell'Eure, ha lasciato il suo nome a Évreux. L'etnomimo deriva da *eburo-* «tasso» ed è paragonabile al nome degli *Eburones*. Lo si può interpretare «i combattenti del tasso». V. la voce precedente.

Echtach, figlio di Ordan, figlio di Allaoi: altro nome del padre di Nuada, secondo quanto narra *La Morte dei Figli di Tuireann*. Ha due possibili significati: «distruttore, colui che dà la morte» oppure «uccello notturno, gufo».

EDUI, AEDUI, HAEDUI, HEDUI: HAEDUES (Edui): uno dei più potenti popoli della Gallia all'epoca di Cesare, alleato di Roma (al pari dei Remi) e nemico degli Arverni e dei Sequani. Il loro territorio comprendeva i dipartimenti della Saône-et-Loire, della Nièvre e, parzialmente, della Côte-d'Or e dell'Allier. Dovevano la loro importanza in parte a tale posizione geografica, all'incrocio delle valli della Loira, della Senna e della Saona. Il loro comportamento ambiguo durante la guerra gallica rispecchia la contraddizione esistente tra i due fattori caratterizzanti la loro politica: la fedeltà all'alleanza romana (per motivi economici), fatto che li ha indotti a favorire Cesare contro gli Arverni e i Sequani o gli Elvezi con i Germani di Ariovisto sullo sfondo, ma vicinissimi; l'ostinata ambizione di dominare la Gallia, ambizione che, alla fine, li ha portati a rivoltarsi contro Cesare allo

scopo di sottrarre agli Arverni il comando della ribellione generale. Ciò spiega le divergenze riscontrabili fra il comportamento di Diviziaco e quello di Dumnorige, divergenze che Cesare sfrutta a proprio vantaggio. Il nome degli Edui è imparentato con l'irlandese *Aed (Aodh)*, gallese *aidd*, bretone *oaz* «zelo, gelosia» (in origine «fuoco ardente»). Grazie a Cesare, è il popolo gallico di cui conosciamo l'organizzazione politica alla meno peggio.

éicse «poesia, letteratura, scienza»: termine tecnico indicante, nella loro globalità, l'arte e il sapere dei *filid* e dei bardi irlandesi, sinonimo di *filidecht*.

Eithne: mitico personaggio femminile: il suo nome ricorre in forme diverse, delle quali Eithne è soltanto la più frequente: *Ethle, Eithliu, Eithlenn, Eblend*. Figlia di Delbaeth (la «forma indifferenziata») e moglie del dio Lug, ella è anche la madre degli dèi e quindi anche dello stesso Lug. A questo titolo ella va considerata la grande divinità femminile sovrana, i cui altri nomi sono Brigit e Boand. *Eithne* è un doppione o una forma secondaria di *Étain* (v. Christian-J. GUYONVARC'H, *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 241-281). Eithne/Étain interviene essenzialmente in due gruppi di racconti: le cinque versioni del *Tochmarc Étaine* e le narrazioni pseudostoriche del *Libro delle Conquiste*, confermate dalla teogonia del *Cath Maighe Tuireadh*. A causa della sua qualità femminile e sovrana, Eithne si è mantenuta nella poesia e nel folklore come personificazione dell'Irlanda: ciò spiega perché il nome sia portato da regine o da mogli di nobili di alto rango, per esempio E(i)thne Aitenchaithrech, moglie di Conchobar, o Eithne Inguba (altro nome di Emer), moglie di Cuchulainn. Il caso è simile a quello di Eochaid. V. *Étain*.

Elatha mac Delbaeth («figlio di Delbaeth»): capo o re dei Fomoire, padre del re Bres, da lui generato con una donna dei Tuatha Dé Danann. *Elatha* significa «arte, scienza, sapere, capacità».

Elcmar: «fratello» del Dagda. Quest'ultimo, per commettere più comodamente l'adulterio (nei termini della morale cristiana) con sua moglie Boand, lo fa allontanare e sospende il corso del tempo fermando il cammino del sole, tanto che il figlio nato da tale tradimento, Oengus, viene al mondo «alla sera del giorno in cui è stato concepito». Proprio questo stesso figlio, Oengus, secondo quanto narra il *Tochmarc Étaine*, istigato dal padre adottivo Midir e grazie a un'astuzia del Dagda, spodesta Elcmar della sua dimora del Brug. Il nome significa «invidiosissimo, geloso». *Elc* è una variante di *olc*, rintracciabile nel nome dei *Volcae* e nell'antichissimo nome indoeuropeo del lupo, scomparso dal celtico per interdetto religioso. Elcmar va considerato un altro nome di Ogme.

elementi: nella concezione celtica esistono quattro elementi fondamentali: terra, acqua, aria e fuoco. I druidi li dominano e li utilizzano nei loro incantesimi allo scopo di assicurare il successo alle proprie imprese. La nebbia, che partecipa della natura o dell'aspetto di ognuno dei quattro elementi, può anche essere definito come un quinto elemento. V. *nebbia, terra, acqua, fuoco*.

Elgnat: nome della o di una moglie di Partholon, il primo mitico abitante dell'Irlanda dopo il diluvio. Pare che vi sia stata confusione tra *Dergnat* («pulce»), *Delgnat* («piccola spilla») ed *Elgnat* per via di un altro nome metaforico dell'Irlanda: *Elg* («nobile, famoso, celebre») o *Elga*, ricorrente in un grandissimo numero di testi che seguono i glossari (principalmente quello di Cormac e quello di O'Mulconry). Quindi il nome significherebbe, a scelta, «piccola nobile» o, più probabilmente, «(piccola) Irlanda», conseguenza e conferma del fatto che ogni signore di un luogo sposa la Sovranità di tale luogo e ha tante mogli quanti sono i nomi della Sovranità.

eloquenza: intesa come l'arte di parlare bene e di convincere, in Irlanda l'eloquenza è attribuita al dio che lega, Ogme. Egli incatena con la sua parola coloro che lo odono e lo ascoltano. Per questa ragione l'eloquenza rientra tra le usuali capacità del guerriero. V. *catena*.

elûtach, elûdach, elôdach, elûidech, elûthach, elûithech: aggettivo sostantivato derivato dal nome verbale *elûd, elôd, elâd* (da *as-lui*), indicante l'azione di «partire, andarsene, scappare, fuggire». La parola si riferisce espressamente a un «fuggiasco» e, nella terminologia giuridica, a chiunque diventi un fuorilegge sottraendosi a ogni vincolo o a ogni obbligo legale. È il caso dei ladri o dei criminali in fuga: non sono più tutelati da nessuna legge; non si deve pagare nessun risarcimento legale per l'assassinio di uno di loro e nessuno ha il diritto, a meno di diventare a sua volta un *elutach*, di prestare loro aiuto o rifugio. La definizione è simile esattamente a quella data da Cesare, riferendosi alla Gallia, alle persone messe al bando dall'intera società perché i druidi hanno interdetto loro i sacrifici (v. p. 97).

Emain Macha: residenza del re dell'Ulster Conchobar, ora Navan Fort presso Armagh. Il toponimo è inteso nel senso di «gemelli di Macha», secondo una paretimologia che allude all'episodio della *Novena degli Ulati*: in seguito alla maledizione della fata — o regina — Macha, gli Ulati sono, per quattro giorni e per cinque notti, o per cinque notti e per quattro giorni, deboli come una donna in preda alle doglie del parto, tranne Cuchulainn (e ciò gli consente di trattenere, da solo, l'esercito dell'Irlanda ai confini dell'Ulster, come si narra all'inizio di *Tain Bo Cualnge*). Talora la residenza è chiamata *Emain Ablach* («pometo»), venendo confusa con quella sita nell'Altro Mondo. Si veda *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, pp. 29-60 e 135-143.

Emer, Eimer: moglie di Cuchulainn, figlia del re Forgall Manach. Pare che il nome sia la parola *eimer*, nome di una pianta: «millefoglie, ambrosia».

En mac Ethamain: antroponimo dal significato notevole: «uccello, figlio del movimento».

Eochu, genitivo **Eochaid**, poi, essendo **Eochaid** passato al nominativo, **Echtach**: epiclesi del Dagda, nella forma completa *Eochu* (o *Eochaid*) *Ollathir* «Padre Potente». Ma, allorquando il Dagda è stato evemerizzato come re dell'Irlanda, il teonimo è scomparso ed è rimasto Eochaid, nome regale per antonomasia. Un gran numero di re dell'Irlanda, mitici e non, e di personaggi regali, perfino dei *filid* (ciò si spiega con la loro funzione), hanno tale nome, per esempio Eochu Echbel («Bocca di Cavallo»), iniziatore di Nede in Scozia, Eochu Salbuide («dal Tallone Giallo»), padre della regina Ness, Eochu mac Luchta, Eochu mac Conrach, ecc. L'etimologia di Eochu si spiega mediante **ivo-katu-s* «colui che combatte con il tasso», che implicitamente allude al duplice ruolo del legno, supporto della scrittura ogamica e materiale atto alla fabbricazione delle armi (fusti di lance o scudi).

Eogan (anglicizzato in *Owen*): nome di un certo numero di personaggi mitici o pseudostorici, dei quali il più noto è Eogan Mor («il Grande»), re del Munster, figlio di Mog Neid ed egli stesso padre di un grande sovrano, Fiacha Muillethan («dalla Testa Larga»), nato dalla sua effimera unione con Moncha, figlia del druida Dil. Si chiamano tradizionalmente *Eoganacht* i discendenti di Eogan Mor e le divisioni territoriali create per loro nella provincia del Munster.

Eolas («conoscenza»): uno dei tre druidi mitici dei Tuatha Dé Danann. Gli altri due si chiamano *Fiss* («Sapere») e *Fochmarc* («Ricerca»).

Eracle/Ercole: divinità classica il cui culto è ben documentato in Gallia, in epoca romana, dall'epigrafia e dall'iconografia. Nei pochi frammenti dei testi greci relativi alla mitologia gallica si narra che Eracle soggiornò in Gallia, ove fondò Alesia e generò dalla figlia di un re l'eponimo dei Britanni e dei Galati (Galli). L'equivalente irlandese è Cuchulainn (Setanta), le cui imprese giovanili ricordano le fatiche dell'eroe greco-romano. Ma ignoriamo il nome gallico. V. *Ogmios*.

Eranann: il minore dei figli di Mil, all'epoca del mitico sbarco dei Goideli nell'isola d'Irlanda. Muore vittima del vento druidico suscitato dai Tuatha Dé Danann. Il suo nome si ricollega con il nome dell'isola, Ériu, e significa «il piccolo Irlandese».

erbe: essendo la medicina vegetale importantissima in tutti i paesi celtici, a ciò vanno ricondotti tutti i nomi del tipo di 'Lago delle Piante' (o 'Fontana della Salute') nel *Cath Maighe Tuireadh*, e 'Isola delle Erbe' (*Insula Herbarum*), soprannome dato a tutta l'Irlanda da Solino.

erdathe: la parola è una variante grafica o fonica di *erdach/ertach/airtach*, nome verbale di *ar-utaing*, il cui significato è, in antico irlandese, «restaurazione, celebrazione (di una festa), cerimonia (religiosa o non)».

Eremon: primo re dei Goideli dopo il loro arrivo in Irlanda secondo quanto narra il *Libro delle Conquiste*. Il nome, antichissimo, è legato all'indoiranico *Aryaman*, terzo dio della triade sovrana (*Mitra-Varuna-Aryaman*). Non ha niente a che vedere con il nome dell'Irlanda, *Ériu*, e nemmeno con il soprannome di Eochaid *Airem* «coltivatore».

eroe: personaggio dell'epopea irlandese, principalmente del ciclo dell'Ulster; il suo prototipo è il guerriero Cuchulainn. Ma nella terminologia religiosa greca l'eroe, uomo o semidio, è contrapposto al dio, del quale egli non possiede né tutta la potenza né tutte le prerogative. I testi mitologici o epici irlandesi, non facendo quasi alcuna differenza tra la natura delle imprese del dio Lug e quella delle imprese dell'eroe Cuchulainn, ignorano ogni distinzione specifica e conoscono soltanto denominazioni qualitative o funzionali all'interno di una medesima categoria. Un personaggio mitico è re, druida, poeta, guerriero, ecc.: egli non è un «eroe» se non nella misura in cui la povertà del lessico moderno ci costringe a rendere con quest'unico termine una moltitudine di parole irlandesi, tipo *laoch, curad, trenfer*, ecc.

esoterismo: parte della tradizione normalmente inaccessibile al profano o al non iniziato. L'esoterismo celtico è ancora avvertibile in un certo qual numero di fatti, evidenziati dal confronto con dati indiani. Studi particolareggiati si potranno compiere proprio muovendo da siffatte comparazioni (cfr. il caso dell'Embrione d'Oro e dell'echino fossile).

Esras: uno dei quattro druidi primordiali dei Tuatha Dé Danann, druidi che vivono e insegnano nelle Isole a Settentrione del Mondo. Esras risiede a Gorias, donde proviene la lancia di Lug. Il nome è probabilmente una variante di *esrais, esrus* «mezzo, opportunità».

essoterismo: inversamente all'esoterismo, l'essoterismo è la parte svelata della religione, quella che può essere spiegata e insegnata a chiunque. Teoricamente, tutti i racconti epici e mitologici irlandesi sono essoterici, ma non è certo che i druidi si siano attenuti a una rigorosa distinzione tra essoterismo ed esoterismo, non fosse altro che per la difficoltà dello studio.

ESUNERTUS («che ha la forza di Esus»): antroponimo teoforo gallico, attestato dall'epigrafia gallo-romana. Il nome Esus è una forma derivata da **veso-s/*vesu-s*, per caduta del *v*- iniziale, fenomeno abituale nella fonetica celtica. Si veda Christian-J. GUYONVARC'H, *Der Götternames Esus*, in «*Die Sprache*» 15/2, 1969, pp. 172-174.

Étain, Étan, genitivo **Étain, Étaine**: divinità femminile sovrana: nell'Altro Mondo è la moglie del dio Midir, nel mondo terreno è la moglie del re Eochaid. Le sue avventure sono descritte nelle cinque versioni del *Tochmarc Étaine* o *Corteggiamento di Étain*, dallo schema globale relativamente semplice (benché non sia possibile proporne una spiegazione unitaria). Data a Midir (il quale ha già una sposa legittima, maga, ma non sovrana), ella viene trasformata in mosca (o in farfalla), poi in verme infinitesimale da Fuamnach, prima moglie di Midir; rinasce in forma umana, generata dalla moglie di Etar, re dell'Ulster, la quale aveva ingerito il verme, caduto nella coppa da cui ella stava bevendo. Data in moglie al re Eochaid, viene ripresa dal dio Midir che l'ha vinta al re in una partita a scacchi. Le discordanze che impediscono di far collimare tra loro coerentemente le versioni del *Tochmarc Étaine* dipendono soltanto da:
— l'evemerizzazione del Dagda, del quale sopravvive soltanto il soprannome Eochaid (Ollathir);
— la conversione al cristianesimo, che ha fatto di Eithne (Étain) una personificazione allegorica dell'Irlanda predestinata a convertirsi.

Anche per via della sua primordialità Étain ha una genealogia incerta e mutevole. Nel *Libro delle Conquiste* ella è detta figlia di Diancecht (il quale è anche padre di Cian e nonno di Lug), mentre il *Fled Bricrend* menziona «tre figlie di Riangabair, Eithne, Etan e Étain». Eithne è figlia dei «cavalli dell'oceano» (metafora indicante le onde), poiché questo significa il nome Riangabair. Alla lettera, il nome Étain vuol dire «poesia», ragione per cui la divinità è talora definita «poetessa». Cfr. il caso di *Brigit*.

Etar, Etair: nome del re dell'Ulster la cui moglie generò Étain in forma umana, dopo aver ingerito il «verme» caduto nella coppa da cui ella stava bevendo. Pare che la parola significhi «grande» nella lingua propria dei poeti.

Etarcumul, Etarcomol: figlio adottivo dei sovrani del Connaught, Ailill e Medb. Secondo quanto narra *Tain Bo Cualnge*, egli si batte in duello contro Cuchulainn, benché Fergus abbia a lungo tentato di dissuaderlo da ciò. Dapprima Cuchulainn lo risparmia: gli taglia l'erba sotto i piedi, poi taglia le sue vesti senza ferirlo, gli rade il capo con un terzo colpo di spada che è anche l'ultimo avvertimento. In seguito, constatata l'ostinazione dell'avversario che, pure, egli non voleva uccidere, lo spacca in due dalla testa ai piedi con un solo fendente. Il significato dell'antroponimo non è facilmente determinabile: forse deriva da *etar* «grande» (?) e da un sostantivo *comol, comul, cumal* o *cumol* «riunione, contesa» (?).

Etarscele: mitico personaggio e re supremo dell'Irlanda; marito di Es, figlia incestuosa del re Eochaid e della figlia di costui, nata da Étain (ripresa dal dio Midir). Il racconto del *De Shil Conaire Mor (La Stirpe di Conaire il Grande)* narra un aneddoto simile riguardo a Étain: cresciuta in un *sid*, ella viene ripresa dal marito e gli dà una figlia, Mesbuachalla. Anche costei sposerà il padre, dal quale genererà il grande re Conaire.

Ethain: uno dei tre poeti del re Conn Cetchathach. Il nome non si spiega, a meno che non si tratti di una variante con aspirazione dentale di *Eta(i)n* nel significato di «poesia».

Ethne Aitenchaithrech («dai capelli simili a ginestra»): moglie del re Conchobar, chiamata più spesso Mugain. Tipico il fatto che il nome *Eithne* appartenga a una regina. Ma la mo-

glie di Conchobar è un personaggio molto sbiadito e suo marito le è spesso infedele, in conformità alla propria funzione regale. V. *Eithne*.

eubage, euage. V. *Vate* e le appendici.

eulogia: funzione essenziale del bardo (o del *file*) alla corte del re in tutti i paesi celtici. L'eulogia normalmente si contrappone al biasimo (molto più raro), ma in Irlanda essa è passata dal bardo al *file* a causa dell'uso della scrittura.

F

fabbro: con il *saer* o «carpentiere», il fabbro (*gabha*) è l'unico artigiano noto, genericamente, all'Irlanda, che, così facendo, limita le proprie capacità tecniche alla lavorazione del legno e dei metalli. V. *Goibniu*.

Fachtna: nome portato soprattutto da due personaggi mitici. Il primo di costoro è Fachtna, medico del re Eochaid nella Versione II del *Tochmarc Étaine*. Il secondo è Fachtna Fathach, antagonista o padre del druida Cathbad: a lui viene talora attribuita la paternità del re Conchobar, il quale è chiamato allora «figlio di Fachtna Fathach». Fachtna Tulbrethach («dal Giudizio Rapido») è anche un soprannome del druida Sencha, di cui lo stesso Fachtna Fathach è figlio. Il nome significa «posseduto, ricco di scienza divinatoria».

faith (faid): nome irlandese dell'indovino, etimologicamente corrispondente al vate gallico. V. le appendici.

Fal «(Pietra) di Fal»: in tutti i testi essa simboleggia il potere e la legittimità della regalità suprema di Tara. Essa è realmente l'*omphalos* o pietra centrale dell'Irlanda, laddove terminano le frontiere e le strade principali delle altre quattro province dell'isola. La Pietra di Fal gridava sotto ogni re che doveva impadronirsi legittimamente della regalità e, se essa non gridava, non esisteva Sovranità. Cuchulainn la ruppe con la sua spada perché era rimasta muta quando egli aveva posato il suo piede sopra di essa. Il significato di *Fal* è molteplice, in primo luogo esso vuol dire «siepe» e «sovranità». V. *Falias*.

falce (d'oro): strumento mediante il quale i druidi, secondo Plinio, tagliavano il vischio. Indubbiamente è un oggetto rituale la cui efficacia pratica, tenuto conto del metallo di cui esso è fatto, è dubbia. Può darsi che vi sia un'analogia, almeno simbolica, tra la forma dello strumento e quella della falce della luna al primo quarto.

Falias: nella leggenda eziologica dei Tuatha Dé Danann, nome di una delle quattro isole a settentrione del mondo, dove essi apprendono l'arte, la saggezza e la poesia. Da Falias proviene la Pietra di Fal, che non appartiene a nessun dio in particolare, ma è proprietà comune di tutti gli dèi, poiché essi sono tutti sovrani.

Fand: moglie del dio Manannan, innamorata di Cuchulainn, lo attira nell'Altro Mondo ed è sua amante per un mese. Gli Irlandesi hanno interpretato il suo nome «lacrima» per via del nome di suo padre, *Aed Abrad* («fuoco della pupilla dell'occhio») e anche, soggettivamente, a causa della tristezza che ella avrebbe provato quando Cuchulainn la lasciò. Ma, nei fatti, è il nome della «rondine» (*fandall, fannall*). Si narra di lei nel *Seirglige Con-Culaind (Malattia di Cuchulainn)*. Il fallimento della relazione tra Fand e Cuchulainn di-

mostra che per quest'ultimo è impossibile raggiungere la sovranità. Egli appartiene alla specie dei guerrieri e non può salire più in alto.

Febal: padre di Bran secondo quanto narra l'*Immram Brain*. Il personaggio non è noto altrimenti. È anche il nome di un lago (Lough Foyle) e di un fiume, il Foyle, nell'Ulster. Un altro fiume omonimo è un affluente del fiume Boyne. La grafia anglicizzata *Foyle* riproduce approssimativamente la pronuncia gaelica.

fecondità: nella tradizione celtica non c'è traccia di culto o di divinità della fecondità. La nozione esiste, ma va collocata e compresa nella gerarchia funzionale delle tre classi: la funzione produttiva assegnata alla terza classe (in India quella dei *Vaishya*, in Irlanda quella degli artigiani e degli allevatori) rispecchia una necessità materiale assoluta, dal momento che fornisce alla classe guerriera i mezzi per proteggere e alla classe sacerdotale i mezzi per adempiere le proprie funzioni, senza le quali la società non può sussistere. La fecondità della terra e degli animali, per non parlare della specie umana, è la condizione indispensabile dell'equilibrio sociale e religioso, dell'armonia della terra e del cosmo intero. Per questa ragione il re, sotto il controllo dei druidi, garantisce una fecondità che è un mezzo e non di per sé un fine. È questo anche uno dei motivi per cui i druidi controllano talora direttamente il funzionamento della «terza classe».

Fedelm: nome della profetessa che annuncia alla regina Medb che la spedizione della Razzia delle Mucche di Cooley sarà un disastro. A giudicare dal genere della predizione, Fedelm è uno dei nomi della dea della guerra (Morrigan).

Féil Brigde «Festa di Brigida»: *féil* dal latino *vigilia*, designa esclusivamente una festa religiosa, alla stregua del bretone *gouel* (opposto a *fest* «festa profana»). Il *Féil Brigde*, celebrato il primo di febbraio, ha sostituito la festa precristiana di *Imbolc* e corrisponde alla Purificazione della Vergine.

Féine, Féni: nome specifico che gli Irlandesi si attribuiscono in quanto guerrieri. Il nome è apparentemente un genitivo di *fian*, da cui esso non è distinguibile con chiarezza. V. *Fianna*.

Fenius Farsaid «il Fariseo»: nome o soprannome del mitico personaggio che, secondo il *Libro delle Conquiste* e l'*Auraicept*, inventò la lingua gaelica. *Fenius* è una latinizzazione di *Féine* passata nuovamente, così com'era, in irlandese; *Farsaid* è un prestito biblico. Nella concezione medioevale il gaelico era strettamente connesso con l'ebraico e Fenius Farsaid, il quale aveva sposato la figlia del Faraone, sarebbe fuggito dall'Egitto in Grecia e successivamente da laggiù in Irlanda, per non partecipare all'iniqua spedizione contro gli Ebrei.

Ferchertne (figlio di Coirpre): *file* degli Ulati all'epoca mitica del re Conchobar, secondo quanto narrano i racconti del ciclo dell'Ulster. Il suo nome significa, con ogni probabilità, «uomo d'arte». Esistono parecchi altri personaggi chiamati così, tra i quali un Ferchertne, figlio di Garb, figlio di Fer Rossa Ruaidh, figlio di Rudraige.

Ferdiad: compagno d'armi di Cuchulainn durante il suo soggiorno d'iniziazione guerriera in Scozia. Nel racconto di *Tain Bo Cualnge* egli milita nell'esercito dell'Irlanda radunato dalla regina Medb. A forza di astuzie, di regali e di minacce, ella riesce a circuirlo ed egli accetta di battersi in duello contro Cuchulainn. Dopo una lotta accanita durata tre giorni, Cuchulainn lo uccide usando il *gae bolga* e poi, con una lunga e struggente poesia, piange

la morte del suo amico. Il nome completo è Ferdiad mac Damain meic Dare «figlio di Daman, figlio di Dare», cioè «figlio del fumo» (*doe*, genitivo *diad*). Ferdiad aveva compiuto in Scozia, presso Scathach, un apprendistato guerriero identico a quello di Cuchulainn e conosceva tutte le sue prodezze, tranne l'uso del *gae bolga*. Essendo egli rivestito di una pelle di corno, nessuno, all'infuori di Cuchulainn, poteva sconfiggerlo.

Feren (figlio di Sisten): uno dei quattro reggenti del mondo secondo quanto afferma il testo dei *Cethri Arda in Domain (Quattro Punti Cardinali del Mondo)*. Il sostantivo *ferén* significa «cintura» in due passi di poemi topografici pubblicati da O'Donovan.

ferdord: composto sintetico di *fer* «uomo» e di *dord* «canto, lamento, ronzio». Il significato non è chiarissimo. Il termine *dord fiansa* designa una sorta di canto o di ritornello in uso presso le Fianna, che talora si accompagnavano battendo colpi con le aste delle loro lance. Nel racconto del *Longes Mac nUislenn* la parola *andord*, simile a quella in esame, pare indicare il canto di una voce tenorile.

Fergus mac Roeg («figlio di Roech»): nel mito narrato dal ciclo dell'Ulster Fergus regna sulla provincia prima del re Conchobar. Perde il regno per averlo ceduto temporaneamente alla regina Ness, madre di Conchobar, in cambio dei suoi favori: la regina conserva il regno e gli Ulati accettano l'esautorazione di Fergus. Quando i figli di Uisliu (v. *Deirdre*) vengono assassinati, Fergus va in esilio nel Connaught con altri ragguardevoli Ulati e prende parte, assieme alla regina Medb, alla spedizione della Razzia delle Mucche di Cooley. Ma egli non combatte e non cela la sua simpatia per Cuchulainn e per altri Ulati. Il suo nome è stato interpretato dagli Irlandesi *ferg* «collera», allusione alle sue qualità guerriere; ma esso va, piuttosto, diviso in *fer-gus* «uomo della scelta». Parecchi altri personaggi hanno tale nome: per esempio Fergus dal Fianco Rosso, fratello di Iarbonel l'Indovino e di Anniend (nel *Libro delle Conquiste*), Fergus dalla Bocca Bianca, poeta di Finn e delle Fianna; Fergus dai Denti Neri, il quale aveva due fratelli: Fergus dai Lunghi Capelli e Fergus Fuoco di Breg. Il nome esiste ancora nell'irlandese moderno.

fes «festino, banchetto»: nome del festino o banchetto organizzato periodicamente dal re d'Irlanda o di una provincia, principalmente agli esordi del suo regno in occasione della festa di *Samain*, ricorrente il primo di novembre. Il più importante era il *Fes Temrach* o «Festino di Tara». Un altro festino, ma rituale, era il *tarbfes* o «Festino del Toro», che caratterizzava l'inizio delle cerimonie dell'elezione del re, sotto il controllo dei druidi.

festa: conosciamo soltanto quattro feste celtiche:
— *Samain* («riunione») il primo di novembre, festa dell'inizio e della fine dell'anno (gallico *SAMONIOS* nel calendario di Coligny);
— *Imbolc* («lustrazione»), il primo di febbraio;
— *Beltaine* («fuoco di Bel»), il primo di maggio, festa sacerdotale;
— *Lugnasad* («assemblea di Lug»), il primo di agosto, festa del re dispensatore di ricchezza e di prosperità.

Queste quattro feste hanno lasciato numerose tracce nel folklore irlandese e hanno corrispondenti in tutto il folklore celtico. Ma i nomi sono strettamente irlandesi, eccezion fatta per la corrispondenza alquanto esigua riscontrabile in Gallia tra il *Concilium Galliarum* e *Lugnasad* e tra l'assemblea dei druidi carnuti e *Beltaine*. Non esiste alcuna parola celtica che significhi esattamente «festa», se non prestiti latini, romani o germanici (irlandese *feasta*, bretone *fest*).

feth fiada : l'espressione designa una nebbia magica o un velo che rende invisibili (analogo alla *Tarnkappe* della mitologia germanica), il cui segreto era detenuto dai Tuatha Dé Danann. Proprio il *feth fiadha* distingue materialmente gli dèi dell'Altro Mondo dagli umani: i primi possono vedere i secondi, senza farsi vedere da costoro. Una variante scorretta è *feth fiar*. Il significato preciso non si può determinare, ove si consideri la polisemia dei due termini. Probabilmente si deve pensare a «velo di scienza».

Fiacha Muillethan («dalla Larga Testa»): figlio di Eogan Mor, re del Munster, e di Moncha, figlia del druida Dil. È soprannominato *Fer Da Liach* «Uomo delle Due Preoccupazioni» perché suo padre fu ucciso in battaglia all'indomani del suo concepimento e sua madre morì partorendolo: il druida aveva predetto a sua figlia che, se ella fosse riuscita a ritardare la nascita sino alla mattina seguente, suo figlio sarebbe stato un grande re. La giovane si mise a cavalcioni su una pietra in mezzo a un fiume e ciò rese deforme la testa del bimbo. Fiacha deve essere connesso con la parola *fiach*, di cui sono noti due omonimi: «debito» e «corvo».

Fianna : plurale di *fian* per cui sono state proposte svariate etimologie, sia dall'antico norreno *fiandi* «nemico», sia, e ciò è più probabile, dal nome dei *Feine*, sia, infine, da *fine* «famiglia, clan», connesso con la spiegazione precedente. La parola si riferisce a una schiera di guerrieri professionisti guidati da un capo, nonché, con una lieve variante, a una schiera di uomini che vanno all'avventura vivendo di caccia e di guerra. Nella leggenda si chiamano Fianna gli uomini di Find i quali da novembre a maggio risiedevano presso gli uomini d'Irlanda e da maggio a novembre vivevano liberi esternamente a qualsiasi abitato. Il reclutamento delle Fianna si svolgeva in base a criteri molto severi: oltre a qualità fisiche e a coraggio eccezionali, si pretendevano dai candidati solide nozioni poetiche.

fiera : termine usato in italiano e in francese per tradurre l'inglese *fair*, traduzione dell'irlandese *oenach*. Ma *oenach* è una riunione, non una «fiera» nel senso moderno e medioevale, indicante un luogo dove le transazioni commerciali sono organizzate e favorite da un afflusso di venditori e di acquirenti. La «fiera» irlandese è priva di qualsiasi significato commerciale.

Figol (figlio di Mamos): uno dei due druidi che sorvegliavano l'ingresso di Tara secondo quanto narra il *Cath Maighe Tuireadh*. Forse *Figol* è una variante di *figel(l)* «vigile, guardia notturna», dal latino *vigilia*.

file, plurale **filid**, «poeta»: nome irlandese del druida specializzato in tutte le pratiche magiche, divinatorie, e in tutti i campi dell'attività intellettuale. Il *file* è, etimologicamente, un «veggente» e può accedere alla scrittura, contrariamente a quanto accade al bardo. V. le appendici.

filosofo : l'uso di questa parola (in francese e in italiano) relativamente ai druidi rispecchia la traduzione dei testi greci. Il suo significato è molto vago e tiene conto soltanto dell'aspetto superficiale della 'saggezza' druidica. Il fatto che tale termine ricorra esclusivamente in alcuni testi può indurre a ritenere, erroneamente, che siffatta saggezza escluda la valenza sacerdotale o ne faccia a meno. Ma l'uso di 'filosofo' nel senso etimologico di «amico della saggezza» per definire colui che cerca un metodo o un sistema speculativo non necessariamente religioso, è tipico del pensiero greco. Si tratta di un concetto che non è trapiantabile nella tradizione celtica.

Findchoem, Finnchoem, Finnchaem, letteralmente «Bianca-Dolce»: figlia della regina Ness e del druida Cathbad, sorella del re dell'Ulster Conchobar. È la moglie del *file* Amorgen, nonché la madre adottiva dell'eroe Cuchulainn.

Finn (Find) mac Cumaill: protagonista del ciclo ossianico, il cui contenuto è meno antico e più popolare rispetto a quello del ciclo dell'Ulster. Ma Find ripete spesso, sotto un'altra forma o sotto una forma affine, le imprese di Cuchulainn e di Lug. È il padre di Oisin (Ossian), letteralmente «cerbiatto», e il suo nome significa «bianco» o «bello, santo, sacro». Find è il capo della milizia cavalleresca delle Fianna.

Findias («Bianca»): nome di una delle quattro mitiche isole a settentrione del mondo, dove i Tuatha Dé Danann sono stati istruiti nel druidismo a opera di quattro druidi primordiali. Quello che governava tale isola si chiamava *Uiscias* «acqua»: da laggiù proveniva la spada di Nuada. V. i nomi delle altre isole: *Falias, Gorias, Murias.*

Fingen: druida medico del re dell'Ulster Conchobar. Sapeva praticare con estrema perizia le tre medicine, cruenta (o chirurgia), vegetale e magica (con incantesimi). Tale era la sua scienza, che, per conoscere quante persone si trovavano dentro una casa nonché le malattie da cui costoro erano affetti, gli bastava guardare il fumo che usciva dal comignolo. Fingen si chiama anche il re, personaggio-chiave del racconto dell'*Airne Fingen (Veglia di Fingen)*: a lui una donna dell'Altro Mondo enumera i prodigi che contraddistinguono la notte in cui nascerà il futuro re Conn Cetchathach.

Finnian, Finnén: uno dei grandi santi dell'Irlanda, successori di Patrizio, evangelizzatore dell'Ulster. Nel proprio monastero di Mag Bile (Moville), egli raccoglie la preziosa testimonianza di Tuan mac Cairill il quale, mediante una successione di metempsicosi e di metamorfosi, è vissuto, sotto forma di animali e poi nuovamente con sembianze umane, dall'epoca di Partholon fino a quella di san Patrizio. Egli ha avuto il compito di tramandare tutto il sapere dell'Irlanda. Il nome di Finnian è apparentemente bretone (*Winniau*).

Fintan: mitico personaggio, uomo e druida primordiale che, alla stregua di Tuan mac Cairill, visse dall'epoca del diluvio fino alla conversione dell'Irlanda al cristianesimo, passando per metempsicosi attraverso stati ferini, allo scopo di tramandare il patrimonio del sapere e della conoscenza della storia e degli annali dell'Irlanda. Intermediario tra *Tréfuilngid* (epiclesi di Lug) e gli uomini d'Irlanda, egli insegna ai nobili radunati a Tara che va conservata, senza mai apportarvi alcun cambiamento, la divisione dell'Irlanda in cinque province con una provincia centrale, Meath, la cui 'capitale' è Tara. La storia è narrata dal *Suidugud Tellach Temra* o *Fondazione del Dominio di Tara*. Il nome di Fintan presuppone un antico **Vindo-seno-s* «Bianco Antico»; la sua genealogia viene indicata sempre secondo una discendenza matrilineare: «figlio di Bochra» e, nella formula completa che gli conferisce ascendenza biblica: «figlio di Labraid, figlio di Lamech, figlio di Bochra, figlia di Ethiar, figlio di Nuall, figlio di And, figlio di Cai, figlio di Noè». Fintan è anche il personaggio che interloquisce nel curioso dialogo con il falco (o l'aquila) di Aichill (v. i *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 169-174).

Fionnghuala: grafia moderna di un nome che sarebbe, in antico irlandese, *Finnguala* o *Findguala* «spalla bianca». Fionnghuala è, nel racconto della morte dei figli di Ler, l'unica femmina e la primogenita dei quattro figli. Comanda e protegge gli altri tre.

Fir Bolg: mitica stirpe che, secondo la leggenda eziologica, è successa a quella di Nemed e ha preceduto i Tuatha Dé Danann, dai quali fu sconfitta nella Prima Battaglia di Mag

Tured. Il loro nome è tradotto abitualmente «uomini in sacchi», ma «sacco» altro non rispecchia che un gioco di parole analogico: *Bolg* va connesso con il nome latino della folgore, *fulgur*. Inoltre il nome non prova affatto un'invasione britannica (belga) dell'Irlanda anteriore all'invasione goidelica.

Fir Domnann («uomini di Domna»): denominazione irlandese corrispondente ai *Domnonii* britannici e indicante una popolazione del Connaught.

fireolaig «saggi», letteralmente «(che hanno) la vera conoscenza»: altro termine designante le svariate specializzazioni dei druidi e coloro che le esercitano. Nel designare l'autorità spirituale, la parola è parallela a *fir flatha* «verità del sovrano», termine atto a caratterizzare, invece, l'eccellenza del potere temporale.

fir flatha, letteralmente «verità» e «giustizia di sovrano»: *fir* significa a un tempo «vero» e «giusto», due termini che corrispondono a un solo, unico concetto nella tradizione celtica. L'espressione riassume, compendia e simboleggia il buon esercizio del potere temporale a opera del re, sotto il controllo e con i consigli dei druidi.

Fir Ga(i)lioin: denominazione irlandese della popolazione pseudostorica del Leinster. I testi giuridici distinguono in generale tre «nazioni» originarie in Irlanda: i Feine, gli Ulati e i Fir Gailioin. Sembra che in tale termine vada cercata una connessione con il nome della Gallia, *Gallia*. Tuttavia non esiste alcuna prova formale di un popolamento o di un'immigrazione gallica in Irlanda, malgrado l'evidenza dei rapporti esistenti tra Gallia e Irlanda sino alla fine dell'antichità. La somiglianza (o l'affinità) nominale può risalire anche all'epoca del celtico comune.

Fis («Sapere»): nome simbolico di uno dei druidi primordiali dei Tuatha Dé Danann, secondo quanto narra il *Libro delle Conquiste*. Al plurale, il sostantivo *fisig*, «veggenti», è sinonimo di «druidi».

fisiologia: traduzione letterale di un termine greco mediante il quale Cicerone definisce la natura della scienza di Diviziaco, druida eduo venuto a Roma per perorare la causa della sua nazione. Ma la definizione non va oltre il nome, benché vi siano fondati motivi per credere che essa collimi con quanto Cesare asserisce circa le speculazioni intellettuali dei druidi. Nei fatti, questi ultimi discutono, tra l'altro, anche della natura delle cose (*de natura rerum*).

flaith «sovranità, nobiltà»: l'equivalente gallese è *gwlad* «paese, terra», in gallico *VLATO* in alcune leggende monetarie. Un significato secondario è «birra, bevanda», per via del fatto che la bevanda inebriante è segno e simbolo della sovranità. V. *Souveraineté* e Françoise LE ROUX - Christian-J. GUYONVARC'H, *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, in «*Celticum*» 25, 1983, *passim*.

flamen (-inis) «flamine»: nome latino del sacerdote addetto al culto di una divinità. Il più importante a Roma era il *flamen dialis* o flamine di Giove, soggetto a interdetti (non vedere una schiera armata, non vedere un cadavere, non lasciare Roma, ecc.) equivalenti a quelli che colpiscono i re nel mondo celtico (v. *geis*). *Flamen* corrisponde etimologicamente al brahmano indiano: tale corrispondenza rispecchia la comunanza di lessico religioso esistente fra italo-celtico e indo-iranico. Ma non esiste un termine celtico corrispondente, forse a causa della 'laicizzazione' del lessico prodotta dalla conversione al cristianesimo.

Flesc: uno dei tre coppieri incaricati di custodire la Sorgente del fiume Segais per conto di Nechtan. Il nome significa «bacchetta».

fochloc, fochlocon, fochlocan: allievo o studente al penultimo dei sette gradi della gerarchia dei *filid*. Disponeva già di un metro particolare, il *dian*, e aveva diritto a una ricompensa per una composizione poetica (una giovenca). Poteva accordare la sua protezione a cinque persone ed era autorizzato ad avere una scorta di due persone. *Fochlocon, fochlocan* sono forme diminutive derivate dal nome semplice *fochloc*: vanno intese nell'accezione «ragazzo, scolaro». L'etimologia è indeterminata.

Fochmarc («Ricerca»): nome simbolico di uno dei tre druidi dei Tuatha Dé Danann secondo quanto narra il *Libro delle Conquiste*. Gli altri due si chiamano *Fis* «Sapere» ed *Eolas* «Conoscenza».

Fomoire: stirpe nemica di chiunque, dopo di essa, abiti l'Irlanda; contro costoro essi combattono in tutti i modi. Il principale racconto contenente la descrizione dei Fomoire è quello del *Cath Maighe Tuireadh*; ma nella mitologia e nella cosmogonia irlandese essi sono dappertutto e rappresentano, essenzialmente, le forze demoniache, infernali e oscure. Si narra che siano sbarcati in Irlanda all'epoca di Partholon, ma la loro presenza è intrinsecamente connessa con il suolo dell'isola ed essi hanno combattuto i Tuatha Dé Danann come i Titani greci si sono opposti agli dèi dell'Olimpo. In tutti i racconti che li menzionano essi sono orribili, deformi e malvagi. Sono una moltitudine innumerevole. Nella storia reale dell'Irlanda essi sono stati assimilati agli Scandinavi — o, piuttosto, tutti gli Scandinavi sono stati chiamati «Fomoire» — ma siffatta assimilazione attiene più al folklore che alla mitologia. Ancora più che il male, i Fomoire incarnano il caos originario: tutti i principali personaggi o dèi dell'Irlanda, Lug, Dagda, Ogme, Nuada, Diancecht, Brigit, vantano vincoli familiari con i Fomoire oppure hanno dei Fomoire tra i loro alleati o tra i loro ascendenti (Lug ha come nonno materno Balor); inoltre i Tuatha Dé Danann hanno accettato un re Fomoire, Bres, in sostituzione di Nuada che non può regnare. L'etimologia del nome è stata a tutt'oggi interpretata con *fo-* «sotto» e un tema **mor-* connesso con il tedesco *-mahr* in *Nachtmahr*, inglese *night-mare* «incubo». Tale etimologia è palesemente erronea, mentre il riferimento al nome del mare altro non è che una paretimologia. È preferibile ritenere *m* o *mh* vocalizzato un'alternanza irlandese di un tema in *-b-* o *-bh-*, non attestato, ma confermato dal celtico comune **vo-bera*, in cui è rintracciabile il nome del «biscione» gallico. Si veda lo studio etimologico completo nei *Textes mythologiques irlandais*, in «*Celticum*» 11/3. Gli autori cristiani hanno immediatamente assimilato i Fomoire ai demoni, poi hanno loro ascritto ascendenza biblica, facendoli discendere da Cam, figlio di Noè. Ma è più probabile che la situazione dei Fomoire e dei Tuatha Dé Danann sia analoga a quella dei *dêva* e degli *Asûra* indiani.

foresta: nelle lingue celtiche non esiste una parola specializzata che significhi «foresta sacra». Il termine tipo, *nemeton*, irlandese *nemed*, significa soltanto «sacro». Invece il legno, per sua intima essenza, è latore di simbolismo sacro, poiché tutto quanto è sacro si esprime mediante il legno o in relazione a esso. I e «famiglie» delle lettere ogamiche sono «legni» (*fedha*) e anche i *simulacra* gallici sono lignei. L'albero instaura il rapporto cosmico tra cielo e terra e i frutti da esso prodotti, mele, ghiande, noci, bacche, dispensano scienza e sapere. Le principali specie menzionate nei testi sono: la quercia, il tasso, la betulla, il nocciolo, il sorbo, il tremolo, il frassino. Ma molti altri vegetali possono venire usati a scopo religioso. Talora la foresta serve anche alla magia guerriera (cfr. la storia della morte del console Postumio nella Gallia cisalpina oppure gli alberi trasformati per magia in

esercito nel racconto della morte di Cuchulainn), ma per definizione ogni foresta è sacra. V. *nemeton*.

Forgall Manach («l'Astuto»): padre di Emer, innamorata del giovane eroe Cuchulainn. Avendo promesso la figlia a qualcun altro, egli tenta di sbarazzarsi di Cuchulainn inviandolo in Scozia, presso Scathach, a completare il suo apprendistato guerriero (sperando che egli non ne faccia più ritorno). Ma la sua astuzia si rovescia contro di lui, perché Cuchulainn laggiù acquisisce una perizia guerriera ancor più grande.

Forgoll: poeta che, secondo la leggenda di Mongan, minaccia di satireggiare tutto il paese perché il re ha criticato un particolare in uno dei suoi racconti, particolare che, verificato grazie a un testimone dell'Altro Mondo, si rivela falso. Il nome di Forgoll è una variante ortografica di *forgell, forgall* «testimonianza».

Fors (figlio di Electra): uno dei quattro reggenti del mondo secondo quanto afferma il testo dei *Cethri Arda in Domain* o *Quattro Punti Cardinali del Mondo*. Il nome non sembra gaelico.

fothrucad «bagno»: generalmente per immersione del corpo. Quindi può darsi, ma non necessariamente, che il termine sia servito a designare un «battesimo» o una lustrazione. Inoltre non è certo che esso abbia un'accezione esclusivamente religiosa: spesso indica il bagno offerto a un invitato in segno di buona ospitalità.

Fotla, Fodla: mitica regina dei Tuatha Dé Danann, all'epoca dell'arrivo dei Goideli in Irlanda, nonché una delle eponime dell'isola assieme a Banba e a Ériu. L'etimologia del termine è indeterminata.

Fraech mac Idarh («Erica, figlio di Tasso»): nome del protagonista, figlio di Boand, del racconto intitolato *Tain Bo Fraech (Razzia delle Mucche di Fraech)*. È l'amante di Findabair, figlia di Ailill e della regina Medb, e partecipa alla spedizione della *Razzia delle Mucche di Cooley*. Questa finisce tragicamente per lui, poiché Cuchulainn lo annega a conclusione di un duello. L'equivalente celtico continentale è attestato nel gallico *Vroica*. Si veda Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXXIII, 160. Irlandais Fraech, gaulois VROICA «bruyère»*, in «*Ogam*» 22-25, 1970-1973, pp. 237-240.

Fremain Tethba: ora nome di una collina, nella grafia anglicizzata *Frewin (in Teffia)* sulla riva occidentale del Lough Owel, in prossimità di Wattstown nel Munster occidentale.

Fuamnach: moglie legittima, ma non sovrana, del dio Midir, di Bri Léith. Quando Midir ritorna a casa accompagnato da Étain, Fuamnach, maga nonché donna gelosa, trasforma la fanciulla in una pozzanghera. Ma non ha il potere di ucciderla. Quindi la pozza si tramuta in un verme, poi in una mosca (o farfalla) che diffonde un rumore e un profumo deliziosi. Allora Fuamnach la trasforma per la seconda volta in un verme che, sospinto dal vento, trascorre sette anni senza mai riposare e finisce per cadere nella casa dove la moglie di Etar, re dell'Ulster, stava bevendo da una coppa. Allora Étain rinasce in forma umana, nel mondo terreno. Fuamnach, benché figlia di un druida, Bresal Etarlam, verrà uccisa, raggiunta dalla vendetta di un figlio di Midir o di Midir stesso. Il suo nome deve significare, ma non è certo, «fazzoletto, sciarpa».

Fuidell, figlio di Fiadmire: nome dell'intendente del re Ochel nel racconto del *Concepimento dei Due Porcari*. Significa «pezzo, resto», come si conviene alla funzione di un personaggio secondario.

fuirmid (mac): nome del poeta al secondo anno di studi. Non recita ancora composizioni poetiche né pertanto riceve i doni corrispondenti, ma ha già diritto a un risarcimento. Il termine *fuirmid* è il nome verbale derivato da *fo-ruim* e significa «sforzo, obbligo, colpo, punizione», termini che ricordano l'obbligo scolastico cui è soggetto un ragazzino. V'è ragione di intendere «figlio d'invenzione (poetica)» o di «composizione».

funerali: a giudicare dai testi, i funerali prevedono, nell'Irlanda precristiana, le fasi seguenti:
— lustrazione del corpo,
— inumazione,
— erezione di una stele,
— iscrizione del nome del defunto in scrittura ogamica,
— lamento cantato o salmodiato da un druida,
— giochi funebri in onore del morto.
I testi insulari descrivono soltanto l'inumazione, mentre Cesare documenta l'incinerazione in Gallia. L'una pratica non esclude l'altra.

fuoco: con acqua e terra, il fuoco è uno degli elementi sui quali i druidi esercitano il proprio potere. Viene utilizzato anche in alcuni riti sacrificali, ben documentati, ma ancora spiegati male, che prevedono la cremazione delle vittime. Nella concezione druidica soltanto il fuoco e l'acqua sussisteranno alla fine del mondo. Gli unici roghi rituali a noi noti sono allestiti dai druidi dei due campi avversi nel racconto fatto nel *Forbuis Droma Damhghaire*.

funzione: definizione globale del ruolo svolto da una determinata classe nell'esistenza e nell'andamento della società. Tale esistenza si manifesta in primo luogo come conseguenza della suddivisione sociale in classi, mediante pratiche, credenze, dottrine religiose implicanti capacità, specializzazioni e gerarchie. Qualsiasi funzione, sacerdotale, guerriera o produttrice, è in sé perfettamente delimitata; inoltre il concetto va distinto da quello di classe: mentre la funzione religiosa è interdetta alla classe guerriera e a quella produttrice, la funzione guerriera e *a fortiori* la funzione produttrice sono, presso i Celti, accessibili alla classe sacerdotale, la quale esercita il suo controllo sulle altre due classi cui esse spettano. In linea di massima, la terza funzione è d'altronde molto più difficile a precisarsi rispetto alla prima e alla seconda: grosso modo essa è tutto quanto le altre due non sono. V. *classe* e *tripartizione*.

G

gae bolga: abitualmente inteso «giavellotto-sacco», ma *bolg*, come avviene nel nome *Fir Bolg*, con ogni probabilità significa «fulmine». Il *gae bolga* è l'arma estrema, folgorante e imparabile, di Cuchulainn. Quando esso penetrava nel corpo di una vittima, il giavellotto si apriva, allargandosi in molteplici punte che non si potevano strappare via dalla ferita. Cuchulainn aveva imparato a maneggiarlo in Scozia, durante la sua iniziazione guerriera presso la regina Scathach.

Gaelo, gaelico: i termini derivano, mediati dall'inglese *Gael* e *Gaelic*, dall'irlandese *Gaedheal* (sostantivo) e *gaedhgealg* (aggettivo), le forme più recenti del nome *Goidil* (Goideli),

la cui pronuncia è rispecchiata, approssimativamente, dalla grafia inglese. È il nome che gli Irlandesi e gli Highlanders si danno in quanto Gaeli (e, in via accessoria, cattolici!), in contrapposizione ai *Sasanaigh*, Anglosassoni di religione protestante. La grafia moderna semplificata è *Gael(ach)* e *Gaeilge* (v. *Goideli*). In linguistica chiamiamo *erse* il gaelico parlato nelle Highlands scozzesi, in quanto dialetto differenziato dal gaelico dell'Irlanda a partire dal XVI secolo, nonché, soprattutto, contrapposto allo scozzese (*Scotch*), dialetto anglosassone delle Lowlands (Basse Terre). Il termine *erse* deriva, attraverso la mediazione dell'inglese, da una parola scozzese *iersh* basata sul nome dell'Irlanda, *Éire* (aggettivo *Éirennach*) inteso come denominazione geografica.

Gairech: madre adottiva di Mide (eponimo della provincia centrale del Meath), detta figlia di *Gumor*, parola che può essere interpretata «clamore», figlia di «grande voce» (*Gumor* per *gûth mor*?). Il nome è usato anche come toponimo: Gairech è il teatro della battaglia dei giovinetti dell'Ulster i quali, secondo quanto narra *Tain Bo Cualnge*, vennero uccisi mentre accorrevano in soccorso di Cuchulainn. Il nome avrebbe avuto origine dal grido lanciato da costoro in principio, allorché videro l'eroe gravemente ferito. Gairech (e Ilgairech «molte grida») è sita, a parere di HOGAN, *Onomasticon Goidelicum*, p. 434b, tra Tara e Athlone.

GALATOI (Galati): popolo celtico stabilitosi nell'Asia Minore, nella regione corrispondente all'Anatolia, intorno al III secolo a.C., dopo la spedizione contro Delfi. Si sono rapidamente ellenizzati e ignoriamo quasi tutto della loro lingua e delle loro istituzioni politiche e religiose, eccezion fatta per alcuni particolari strettamente concordanti con gli altri dati relativi ai Celti, continentali o insulari. Sarebbe azzardato affermare che il druidismo era loro estraneo, basandosi sul fatto che nessun autore classico attribuisce loro dei druidi. V. *Celti* e *gallico*.

Galles, gallese: denominazione equivalente all'inglese *Welsh* e originata, per derivazione germano-romanza, dal nome dei *Volcae*, applicato in senso peggiorativo dai Germani ai popoli di lingua celtica o romanza alla fine dell'antichità e all'inizio del Medio Evo. Il nome indica i Celti di lingua britannica stanziati in Gran Bretagna successivamente alla distinzione operatasi tra i tre rami: gallese, cornico e bretone. I Gallesi si danno il nome *Cymry* (**kom-brog-es*) «compatrioti». Il termine corrispondente a quello italiano esiste in gallese, adombrato nel toponimo *Gwales*, prestito dall'anglosassone *Wealas, Wales*, nome che i Sassoni davano in generale ai Britanni. Nel *Mabinogi* Gwales designa, come toponimo, la città di Gresholm nel Pembrokeshire.

Gallia: attribuiamo a questo termine il significato geografico preciso e limitato dato a esso da Cesare: cioè, per noi esso indica l'odierna Francia, più il Belgio, la Svizzera e la Renania. Ma nell'epoca arcaica adombrata dai testi classici e dalle testimonianze archeologiche non esiste differenza essenziale tra la Gallia propriamente detta, studiata da Jullian, e la Gallia cisalpina, comprendente l'Italia settentrionale e così chiamata con denominazione latina. Né sembra vi siano state differenze molto accentuate tra i Galli e gli altri Celti continentali dell'Europa (centrale, ispanica o danubiana). Tuttavia la concezione della Gallia come entità politica (analoga alla Grecia) e non soltanto geografica è anteriore all'occupazione romana, così com'è dimostrato dall'esistenza del *Concilium Galliarum* e dell'assemblea annuale dei druidi presso i Carnuti. Ma l'unità religiosa e linguistica dispensava i Celti da qualsiasi tendenza all'unità politica.

gallico: nella terminologia linguistica il gallico è la lingua, o il complesso di dialetti celtici, parlati in Gallia sino alla fine dell'antichità. Ma non è agevole distinguere il gallico dal

celtico continentale parlato nelle altre regioni europee; inoltre, molto spesso non si può, altresì, stabilire una distinzione tra il gallico (o celtico continentale), documentato, e il celtico «comune», lingua ipotetica che è il frutto della comparazione e della ricostruzione di temi comuni al celtico insulare e al celtico continentale. D'altronde l'unica distinzione tipologica possibile è quella fra celtico «britannico» (che comprende il gallico) e celtico «goidelico». Quindi ci si deve limitare a distinguere cronologicamente fra il celtico dell'antichità (attestato soprattutto nel continente) e il celtico del Medio Evo (attestato nelle isole britanniche e nella Bretagna armoricana). In base a un certo numero d'indizi, di natura fonologica, l'evoluzione del celtico continentale era molto più rapida di quella del celtico insulare.

GALLIZENAE, GALLISENAE: nove sacerdotesse o «druidesse» dell'isola di Sein le quali, secondo Pomponio Mela, avevano fatto voto di verginità. Predicevano l'avvenire, sedavano i venti e le tempeste, si trasformavano in qualsivoglia animale. Ma tali sacerdotesse sono mitiche, non storiche; assomigliano troppo a Morgana e alle sue nove sorelle che curavano Artù nell'isola di Avallon, in attesa che egli, guarito, fosse pronto a cacciare definitivamente i Sassoni dalla Britannia.

Gamal, figlio di Figal: uno dei due druidi portinai che facevano la guardia all'ingresso di Tara allorché Lug si presentò, secondo quanto narra il *Cath Maighe Tuireadh*. *Gamal* è forse una variante grafica di *gamul*, parola di significato indeterminato designante un pezzo di mola. *Figal* è identico a *Figol* (figlio di Mamos). In ogni modo, sono intenzionali l'assonanza e la somiglianza tra il nome di Gamal, figlio di Figal, e quello di Camall, figlio di Riagal. Ciò importa più del significato, ai fini di evidenziare la solidarietà esistente tra i due druidi.

Gann, Gand: guerriero dei Fir Bolg, compare nel racconto della Prima Battaglia di Mag Tured. Il nome significa «esile, magro», forse alludendo al fusto della lancia, arma dei Fir Bolg.

geis, plurale **geasa**: «ingiunzione, obbligo, interdetto» (v. le definizioni proposte alle pp. 168-171). Originariamente designa un «incantesimo» basato sul potere della parola vivente e s'inscrive nell'etimologia di *guidid* «egli prega» e di *gûth* «voce». La traduzione di *geis* «tabù» va respinta: il tabù non è una nozione indoeuropea e il suo aspetto esclusivamente negativo è in contraddizione con il significato spesso positivo del termine irlandese. La conversione al cristianesimo ha fatto scomparire qualsiasi equivalente britannico.

Genann Gruadhsholus («dalla Guancia Brillante»): uno dei figli del druida dell'Ulster Cathbad; quest'ultimo è spesso accompagnato da lui e talora anche sostituito, come narra, per esempio, la seconda versione della *Morte di Cuchulainn*.

genealogia: la funzione più importante del druida storiografo consisteva nel curare l'esattezza e l'aggiornamento della genealogia del re cui egli era legato. Tale funzione è particolarmente necessaria, ove si consideri il sistema antroponimico celtico dei *duo nomina*: nome dell'interessato e nome di suo padre, seguiti, per estensione, dal nome del nonno, da quello del bisnonno e da quelli di tutti gli avi noti, risalendo il più lontano possibile nel tempo. Leggendarie o non, la maggior parte delle genealogie irlandesi e gallesi risale di molte generazioni, talora di parecchie decine. Si noti che, se il nome irlandese della genealogia, *genealach*, è di origine latina, il sistema genealogico non è un prestito.

gente d'arte. V. *uomini d'arte*.

Gentraige («ritornello del sorriso»): uno dei tre arpisti di Fraech secondo quanto narra *Tain Bo Fraech*. Il nome è preso dalla definizione della musica tradizionale, che veniva eseguita in tre modi: ritornello della tristezza, del sonno e del sorriso. V. *Goltraige, Suantraige*.

Gergovia (forma latinizzata *Gergovia* o, eccezionalmente, *Gergobia*): nome di un grande *oppidum* degli Arverni (comune della Roche-Blanche, cantone di Veyre, nella circoscrizione di Clermont-Ferrand). Ivi Cesare subì la più grave sconfitta di tutta la guerra gallica (*BGall.* VII, 34-59).

Gilwaethwy: nella mitologia gallese del *Mabinogi* di Math, uno dei cinque figli di Dôn; ha come fratello e amico il mago Gwydyon: entrambi sono nipoti del re Math. Gwydyon lo aiuta a violare Goewin, la fanciulla addetta a reggere in grembo i piedi del re. Gilwaethwy cade in preda al medesimo languore di cui soffre Oengus in Irlanda nel racconto del *Sogno di Oengus*.

ginocchia: vigeva l'uso di prendere sulle ginocchia un bambino appena nato per riconoscerlo come figlio o per adottarlo. Ciò è documentato da quanto si narra nel *Concepimento di Cuchulainn*, nelle versioni Egerton 1782, I e Stowe D. 4. 2: Cuchulainn verrà posato sulle ginocchia di Fergus (come segno di paternità adottiva). Si veda Christian-J. GUYONVARC'H, *La Conception de Cuchulainn*, in «*Ogam*» 17, 1965, pp. 380 e 391. Per una definizione teorica e classica di tale usanza si rimanda a Pierre SUYS, *A propos de genuposition*, in «*Revue Celtique*» 4, 1928, pp. 322-324 (non cita nessun esempio celtico).

gioco (irlandese *cles*, plurale *clessa*): prodezza o prova di abilità militare o guerriera, tipica dei guerrieri irlandesi: richiede a un tempo forza, agilità, elasticità, destrezza e intelligenza. I giochi di Cuchulainn sono innumerevoli e si suddividono, con nomi diversi, in due grandi categorie:

— quelli che richiedono una «contorsione» o una temporanea alterazione del proprio aspetto fisico;
— quelli che, con o senza stratagemmi, richiedono l'uso di una qualsiasi arma, scudo, lancia, spada, o di un altro oggetto (mela, spilla, ecc.).

Talora sono designati da metafore che ne ostacolano la definizione o l'identificazione. Siffatti giochi guerrieri hanno un nome diverso dai «giochi funebri» (*cluichi caintech*), da cui differiscono radicalmente tanto nel principio quanto nell'applicazione.

giuramento: il dio dei giuramenti è tutt'uno con il dio dei contratti. Quindi è il Dagda, signore degli elementi; ciò spiega, tra l'altro, perché gli elementi (terra e aria) fecero morire il re d'Irlanda Loegaire, che aveva dimenticato di aver giurato di non esigere mai più l'imposta in bestiame dagli abitanti del Leinster.

giustizia: il fatto di amministrare la giustizia, di pronunciare giuramenti è una conseguenza pratica del diritto. Ma è importante notare che, se i druidi fanno giurisprudenza, il compito di emettere un giudizio o di pronunciare una sentenza è, almeno in Irlanda — laddove si conosce meglio il diritto celtico grazie a testi esaurienti e abbondanti —, prerogativa del re. Non v'è traccia dell'esistenza di tribunali druidici paragonabili a quelli dell'Inquisizione medioevale. L'interdizione dai sacrifici, riscontrata in Gallia da Cesare (v. la definizione dell'irlandese *elutach*), è una sanzione religiosa, non una sentenza giudiziaria. Riassumendo, il druida è giudice perché è il solo a conoscere veramente il diritto. Signore della giurisprudenza, sostanzialmente indistinta dalla norma religiosa, egli è tutt'altro che indif-

ferente alle applicazioni pratiche del diritto, ma il potere giudiziario è di natura regale, poiché il re è necessariamente l'intermediario tra il druida e la società da lui stesso amministrata.

gladiatore: i ludi gladiatorii non esistono nel mondo celtico indipendente, rimasto alla fase più arcaica dei giochi funebri. Ma proprio la preesistenza di questi ultimi ha favorito la diffusione in Gallia dell'usanza romana. V. *andabata.*

glam dicinn «maledizione suprema»: satira pronunciata da un *file*: all'istante faceva crescere sul volto della vittima tre foruncoli («Vergogna, Macchia e Bruttezza») donde, in breve tempo, conseguivano l'impossibilità di comparire in pubblico, l'obbrobrio e la morte. Si rifà al principio magico del grido incantatorio, che ha anche valore legale di protesta. Nei testi il *glam dicinn* è generalmente la reazione di un *file* cui sono stati negati, legittimamente o non, da un re o da un personaggio di alto rango, un regalo o un favore precedentemente richiesti. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques, XX, 82. Moyen-irlandais corrguinech «magicien» et glam dicinn «malediction suprême»*, in «*Ogam*» 16, 1964, pp. 441-446 e 17, 1965, pp. 143-144.

GLANUM: antico nome del sito archeologico di Saint-Remy-de-Provence, paragonabile con il nome irlandese di una sorgente, *Glan* («Pura») e con la Fontana della Salute dei Tuatha Dé Danann secondo quanto narra *Cath Maighe Tuireadh*: l'equivalente di quest'ultima fontana è la sorgente del sito archeologico. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques III, 6. Le nom de GLANUM (Saint-Remy-de-Provence)*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 279-284.

Glei, Glan, Gleisi: uno dei tre gruppi di tre coppieri dei Tuatha Dé Danann, secondo quanto narra *Cath Maighe Tuireadh*. Tranne *Glan* («puro»), questi nomi non si riescono a spiegare chiaramente in base ai ragguagli forniti dalla lessicografia irlandese. Al pari di quelli degli altri due gruppi, essi formano una successione di assonanze significative soprattutto perché raggruppate in triadi. Forse *Glei* sta per *glé (gleo)* «combattimento» e *Gleisi* per *glese, glesse* «brillante».

Goibniu: fabbro dei Tuatha Dé Danann e dio-capo dei metallurgi, il maggiore dei quali, dopo di lui, è il bronziere. Il lavoro della fucina compete alla «terza funzione», ma il dio forgia anche le armi usate dai guerrieri o, eventualmente, dai druidi; inoltre, proprio al festino imbandito per loro dal dio (*fled Goibnenn*) gli dèi ottengono l'immortalità e l'eterna giovinezza. Goibniu compare soprattutto nel racconto del *Cath Maighe Tuireadh*. Il suo nome, rintracciabile in quello del fabbro comune (irlandese *gabha*, gallese *gof*, bretone *gov*), è attestato anche in alcuni antroponimi gallici (*Gobannitio*, nome dello zio di Vercingetorige, e *Gobannicnos*). Ma il tema celtico è isolato in indoeuropeo.

Goideli: antico nome, dal medio irlandese *Goid(h)il*, della popolazione stanziatasi in Irlanda, in Scozia e nell'isola di Man prima che si verificasse la distinzione linguistica in tre branche dialettali:
— gaelico d'Irlanda o irlandese,
— gaelico di Scozia o scozzese,
— gaelico di Man o manx.
Si chiama goidelico lo stato linguistico indifferenziato dei Celti gaeli: nella classificazione il goidelico si contrappone al britannico.

Goirt-an-Oir: toponimo, nei pressi di Derrygrath, ora Gortanoura, nella contea di Tipperary. Significa «Campo dell'Oro», alludendo al mitico episodio del re Lugaid mac Conn, ucciso mentre stava elargendo oro ai poeti dell'Ulster.

Goll mac Morna: campione del Connaught, avversario di Finn mac Cumaill. *Goll* significa «monocolo».

Goltraige («ritornello di tristezza»): uno dei tre arpisti di Fraech secondo quanto narra *Tain Bo Fraech*. V. *Gentraige, Suantraige*.

Gorias: una delle quattro isole mitiche a settentrione del mondo, dove i Tuatha Dé Danann hanno appreso il druidismo e la scienza. Da Gorias proviene la lancia di Lug; il nome dell'isola è identico all'irlandese *gor* «fuoco, infiammazione, pus». Signore di quell'isola era il druida Esras. V. questo nome e *Falias, Findias* e *Murias*.

gourdezioù: in bretone «grandi giorni». V. *dodici giorni*.

Grainne: figlia di Cormac mac Airt, re supremo dell'Irlanda. Il nome significa sia «seme, semente» sia «bruttezza».

Greine (mac): («Figlio del Sole»): uno dei tre mitici re dei Tuatha Dé Danann, regnanti a Tara quando giunsero i Goideli. Gli altri due erano mac Cecht e mac Cuill. Le loro tre regine sono le tre eponime dell'Irlanda: Banba, Ériu e Fotla.

Grigio di Macha (Liath Macha): il più celebre dei due cavalli di Cuchulainn. Possedeva intelligenza umana.

Gronw Pebyr («il Forte»): amante di Blodeuwedd secondo quanto narra il *Mabinogi* di Math. Viene ucciso, con un colpo di lancia, da Llew: così egli espia la sua colpa, mentre Blodeuwedd viene trasformata in gufo. V. *Llew*.

Guaire, figlio di Colman, re del Connaught: re vittima dell'esosità dell'Onerosa Compagnia dei poeti d'Irlanda. Ne viene liberato da uno stratagemma del fratello Marban, il quale impone loro di cercare il testo completo di *Tain Bo Cualnge*. Tuttavia Guaire non si comporta più come un re d'Irlanda, ma, piuttosto, come un cristiano che sopporta pazientemente i propri nemici. Il nome significa «nobile».

guerra vegetale: è il tema celtico della guerra, suscitata per magia con pietre e con vegetali, trasformati temporaneamente in guerrieri, i quali progressivamente sopraffanno le forze e la ragione della loro vittima, re o eroe.

guerriero: lo statuto sociale, politico e religioso del guerriero, dio o eroe, è quello della seconda funzione militare, contraddistinta dalla partecipazione alla *flaith* o «sovranità». Ma il guerriero, qualunque sia il suo rango, può accedere soltanto, con la mediazione del re, all'aspetto non sacerdotale di siffatta sovranità. Gli compete tutto quanto dipende da Ogme (Ogmios in Gallia), il dio che lega: magia e violenza, cioè la guerra. Prototipo del guerriero irlandese è Cuchulainn, eroe perfetto, il quale ha le prerogative o le facoltà che seguono:

— la forza fisica,
— l'intelligenza e il coraggio, contraddistinti da «trionfi» vari, talora definiti anche «giochi» o «prodezze» (per esempio, spiccare salti smisurati che sbalordiscono l'avversa-

rio, saper calcolare il numero delle persone che compongono una schiera osservando le tracce lasciate da costoro, maneggiare simultaneamente parecchie armi),
— l'eloquenza,
— la magia (uso degli *ogam*, delle contorsioni, delle smorfie e delle mimetizzazioni guerriere),
— la bellezza fisica e quanto essa comporta nelle relazioni con le donne,
— come contropartita di tutto quanto si è detto prima, una vita breve (il guerriero muore in piedi, affrontando il nemico, nel fiore della giovinezza).

V. *eroe*.

GUTUATER: druida invocatore, il cui nome è connesso con quello della «parola». V. le appendici.

gwawd: nome gallese della satira. Ma la parola non ha più alcuna accezione religiosa precristiana. V. le appendici.

Gwion Bach («il Piccolo»): nel racconto gallese dell'*Hanes Taliesin* o *Storia di Taliesin*, egli è il servitore della maga Ceridwenn. Inavvertitamente ingerisce una goccia del decotto di cui stava sorvegliando la bollitura e si accorge di avere doti profetiche. Ceridwenn lo insegue, assumendo la forma di vari animali, e, infine, trasformatasi in una gallina nera, inghiotte il nano che si era trasformato in un chicco di grano. Il bardo Taliesin, nato da Ceridwenn, ha, a causa di tali circostanze, il dono della profezia fin dal primo giorno di vita. La storia di Ceridwenn e di Gwion Bach ricompare, nel folklore bretone, nella favola di Koadalan («Alain dei Boschi»).

Gwydyon: nella leggenda gallese narrata dal *Mabinogi* di Math, è un mago e aiuta il fratello Gilwaethwy a violare Goewin, la fanciulla incaricata di reggere i piedi a re Math. Costui li punisce entrambi trasformandoli, per molti anni consecutivi, in animali: cervo e cerva, lupo e lupa, cinghiale e cinghialessa: Gwydyon è uno dei cinque figli di Dôn: Amaethon, Gilwaethwy, Govannon, Gwydyon e Arianrhod, approssimativamente corrispondenti ai principali membri dello stato maggiore dei Tuatha Dé Danann irlandesi: Dagda, Ogme, Nuada, Diancecht, Goibniu e Brigit, sottomessi all'autorità suprema di Lug. Arianrhod ha come equivalente Brigit; pare che Gwydyon («sapiente») sia il Dagda; Govannon corrisponde a Goibniu. Ma le altre equivalenze sono imprecise o impossibili a stabilirsi: Amaethon («coltivatore») non si ritrova in Irlanda; l'irlandese Ogme non ha equivalente gallese e il gallese Nudd (sdoppiato in Lludd), corrispondente a Nuada, non compare in questa sede. Llew, corrispondente a Lug, svolge un ruolo molto diverso. In ogni modo, le tracce della mitologia gallese non possono venire studiate se non mediante la comparazione con l'Irlanda (e con il continente antico).

Gwynvryn («Collina Bianca»): luogo sacro, a Londra, secondo quanto narra il *Mabinogi* di Branwen: Bran Vendigeit chiede che la sua testa sia sepolta là. Finché la testa rimarrà ivi, la Britannia non rischia invasione alcuna.

H

Harddlech («Bel Luogo»): residenza del gallese Bran Vendigeit secondo quanto narra il *Mabinogi* di Branwen; ora Harllech sulla costa del Merionetshire.

Harii: popolo della Germania centrale, menzionato da Tacito nella *Germania* per via della loro usanza di dipingersi il viso e il corpo di nero per combattere, per assimilazione alla «caccia selvaggia» della mitologia. Il loro nome è connesso con il tedesco *Heer* «esercito» (**hario-*). L'esempio serve a illustrare, al livello indoeuropeo arcaico, la concezione 'varunica' della guerra.

HELVETII (Elvezi): popolo gallico insediato in Svizzera all'arrivo di Cesare in Gallia. Il loro tentativo di emigrare a occidente della Gallia fornì al proconsole il pretesto per intervenire: egli li sconfisse e li costrinse a ritornare nel loro territorio. Originariamente gli Elvezi risiedevano sulla riva destra del Reno; è probabile che all'epoca di Cesare si fossero insediati in Svizzera da poco tempo. Il loro nome è connesso con quello degli *Elvii* (clienti dei Sequani, insediati innanzitutto sulle sponde dell'Allier) da un suffisso *-etio-s* molto frequente nella toponimia e nell'antroponimia galliche.

Howth (penisola di): in irlandese *Benn Etair* («Punta di Etar») sulla costa orientale dell'isola. Ivi è ambientato il racconto intitolato *Talland Etair* o *Assedio di Howth*.

I

Iarbonel l'indovino: figlio di Nemed e padre di Bethach, antenato dei Tuatha Dé Danann destinati a partire dall'Irlanda alla volta delle Isole a Settentrione del Mondo nei tempi primordiali. Il nome non si spiega.

ichtar: così è chiamato il nord in un certo numero di toponimi irlandesi: *ichtar Connacht* è il «nord del Connaught», *ichtar Laighion* è il «nord del Leinster», ecc. Dal punto di vista lessicografico *ichtar* è un sostantivo designante «il fondo, la parte più bassa» di qualche cosa o di qualsiasi luogo e, per estensione di significato, la parte posteriore.

ideologia tripartita: *ideologia*, nelle definizioni e nelle applicazioni di questo termine nella storia comparata delle religioni, deve essere inteso nell'accezione specifica di 'storia delle idee', non già nel senso attuale di 'dottrina ideologica'. L'ideologia tripartita è conforme all'uso o alla tendenza di tutti gli Indoeuropei, Celti compresi, di pensare e di organizzare il cosmo per tre. Da ciò deriva un'organizzazione religiosa, sociale, politica triplice, che si traduce concretamente nell'esistenza di tre classi e di tre funzioni gerarchizzate: sacerdotale, guerriera e produttrice. Quindi la tripartizione non è, in origine, un fatto sociologico, bensì, sul piano umano e su quello divino, la conseguenza sociale di una concezione tradizionale. Lungi dall'essere un mero rispecchiamento del tessuto sociale, la religione modella la società. Cfr. le Leggi di Manu (*Manavadharmashastra*) indiane.

antico irlandese **idpart**, antico gallese e antico bretone **aperth**, bretone moderno **aberzh** (prestito dal gallese), da una forma celtica comune **ati(od)-berta*, letteralmente «(ciò che viene) recato, presentato»: nome dell'oblazione sacrificale passato poi a indicare l'Eucarestia cristiana. V. *sacrificio* e pp. 151-152, note 52 e 56.

ierogamia: nel senso etimologico del composto («matrimonio sacro»), la religione celtica non contempla alcun rito, documentato, di ierogamia. Il sacrificio del cavallo documentato da Geraldo di Cambria nell'Ulster nel XII secolo e raffrontato, con una certa imprecisione, all'*ashvamedha* indiano, appartiene al rituale dell'elezione regale. L'unica, autentica ierogamia è quella che avviene allorché il re d'Irlanda s'impadronisce della Sovranità simboleggiata da un allegorico personaggio femminile.

imbas forosnai «grande scienza che illumina»: incantesimo irlandese di cui i testi hanno conservato il nome e pochi frammenti di spiegazione. Era connesso con un rituale completo che comportava un sacrificio. Un incantesimo siffatto, molto particolareggiato, viene descritto nel racconto del Festino del Toro; un altro, limitatamente alla sua fase finale, è descritto nell'episodio in cui Feidelm profetizza la catastrofe alla regina Medb che si accinge a intraprendere la spedizione della Razzia delle Mucche di Cooley.

Imbolc: festa del primo di febbraio, alla fine dell'inverno, sostituita dalla Purificazione della Vergine e dalla festa di santa Brigida. *Imbolc* significa «lustrazione». È la festa irlandese meno documentata da testimonianze mitologiche, a onta di una mole considerevole di dati desumibili dal folklore. Ignoriamo il nome di un eventuale equivalente britannico. V. i riferimenti alle pp. 295-296.

immortalità dell'anima: dottrina druidica riferita da Cesare e dagli autori antichi che, quasi nella totalità, esitano, definendola, tra:
— il passaggio dell'anima a una vita eterna nell'Altro Mondo;
— il passaggio dell'anima in un altro corpo per metempsicosi.
I testi insulari forniscono una definizione perspicua, attribuendo la metempsicosi soltanto a due personaggi eccezionali e facendo del *sid* («pace») un luogo dove i defunti vivono eternamente nella gioia e nella perfezione.

imperium: termine latino designante il potere di comandare, riferito all'esercizio dell'autorità politica e alla direzione degli affari militari. Così formulata, la nozione non esiste nel mondo celtico, che conosce soltanto la Sovranità (irlandese *flaith*). Per definire il potere temporale del governo eduo Cesare usa l'espressione *regia potestas* «potestà regale». V. *flaith*.

impiccati: scarseggiano nei racconti celtici ed è ancora impossibile connetterli con un rituale organizzato. Gli unici due a noi noti sono quelli delle *Echtra Nerai* o *Avventure di Nera*, prigionieri di guerra impiccati per ordine di Ailill o di Medb per una ragione sconosciuta. Anche il termine designante l'impiccagione, *crocad*, è un prestito latino.

Imrinn: nome di uno dei due figli del druida Cathbad. La parola designa un metro poetico in cui i versi di una strofa sono collegati da una rima.

Indech (figlio di Dé Domnann): principe dei Fomoire, uno dei più accaniti nella lotta contro i Tuatha Dé Danann. Il nome significa «vendicatore».

indovino: ai *vates* gallesi e ai *faith* irlandesi competono tutte le applicazioni pratiche della religione nei suoi aspetti incantatorio e divinatorio; ciò è rispecchiato solo parzialmente da questo termine italiano. V. le appendici.

Irlanda: (antico irlandese *Ériu*, moderno *Éire*): la storia antica, non mitica dell'Irlanda è a noi ignota, poiché i primi documenti scritti risalgono all'alto Medio Evo. Tuttavia tale paese è di eccezionale interesse:
— Non ha subìto nessuna romanizzazione politica o amministrativa: la conversione al cristianesimo è avvenuta in condizioni estremamente diverse da quelle del resto dell'Europa occidentale.
— Situata all'estremità occidentale dell'Europa e protetta dalla sua insularità, l'Irlanda ha conservato una lingua e una struttura sociale molto antiche.

La concezione politica adombrata simbolicamente dalla regalità suprema di Tara è più mitica che storica. La divinizzazione del nome principale del paese, *Ériu*, e, in epoca postpatriziana, l'assimilazione del paese alla Terra Promessa degli Ebrei dimostrano l'esistenza di un sentimento nazionale profondo, non variegato politicamente se non per quanto riguarda le contese per l'egemonia in atto tra le province. Secondo la profezia di Ériu, vista come una regina dei Tuatha Dé Danann, i Goideli sono destinati a vivere sull'isola fino al giudizio finale.

isole: le mitiche isole a settentrione del mondo sono simboli dell'Altro Mondo, dove i Tuatha Dé Danann vengono iniziati. Ma qualsiasi isola, dovunque essa sorga, è un centro e un serbatoio di sacralità. Non è possibile comprendere altrimenti l'importanza rivestita dall'Irlanda e dalla Gran Bretagna nella tradizione celtica.

K

Koadalan («Alain dei Boschi»): nome del protagonista della favola bretone (che da lui prende il titolo) corrispondente alla storia gallese di Gwion Bach e di Ceridwenn, madre di Taliesin. Ma la favola bretone ha conservato (amplificandolo) soltanto l'aspetto più spettacolare e più superficiale delle metamorfosi, presentate ogni volta come una prodezza magica.

Kulhwch e Olwen: titolo del racconto arturiano gallese che narra la ricerca degli oggetti magici e che, sotto questo profilo, corrisponde al racconto della *Morte dei Figli di Tuireann*, almeno per quanto riguarda tale episodio. Ma i Gallesi ne hanno fatto un racconto a scatole cinesi, dove lo scopo della ricerca è diverso: si tratta soltanto di rendere possibile il matrimonio dell'eroe.

L

Labraid («il Parlatore»): nel racconto *Seirglige ConCulaind* è il nome di un dio dell'Altro Mondo; nelle genealogie e negli annali è il nome di un mitico personaggio annoverato tra gli avi dei sovrani di Tara, fondatore del Leinster. Questo Labraid del Leinster è soprannominato *Moen* e Thomas O'RAHILLY, *Early Irish History and Mythology*, p. 103, nota 4, giustamente accosta tale epiclesi a quella di Giove, *Aius Locutus*, senza risolvere, tuttavia, la contraddizione esistente tra nome ed epiclesi. Si deve vedere in Labraid un'epiclesi del dio dell'eloquenza, Ogme: è normale, in virtù del valore assoluto del simbolismo, che quest'ultimo sia balbuziente. V. quanto narra *Airne Fingein* nei *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 189-200. V. *Ogmios*.

Ladra: uno dei tre uomini che, secondo il *Libro delle Conquiste*, accompagnavano Cessair e le sue cinquanta donne quando costoro sbarcarono in Irlanda cinquanta giorni prima del diluvio. Il nome non è celtico: è un nominativo, rifatto su *latrann*, dal latino *latro* «ladro».

Laegaire, irlandese moderno *Laoghaire* (grafia anglicizzata *Leary*): nome di un certo numero di personaggi mitici o storici. Il più importante è, secondo quanto narra *Siaburcharpat ConCulainn* o *Il Carro Fantasma di Cuchulainn*, il re di Tara Laegaire mac Néill, regnante all'epoca in cui san Patrizio venne a convertire l'Irlanda. Per credere alla parola del santo, il sovrano esige che egli faccia apparire l'eroe Cuchulainn. Patrizio lo acconten-

ta: Cuchulainn, pieno di zelo cristiano, si leva e spiega, quindi, al re che una sola notte all'inferno è più dura da sopportare di quanto non lo siano state tutte quante le sue prove guerriere e che, tra gli Irlandesi, andranno in Paradiso soltanto quelli che credono nella parola di Gesù Cristo. Allora Laegaire è costretto a convertirsi. Un altro Laegaire, soprannominato *Buadach* («il Vittorioso»), è stato un compagno d'armi di Cuchulainn, almeno secondo quanto narrano i racconti del ciclo dell'Ulster.

La Graufesenque: località dell'Aveyron dove sono stati rinvenuti, graffiti, conti di vasai gallo-romani. Essi hanno rifornito alcuni nomi di vasi e la lista degli aggettivi numerali ordinali gallici da uno a nove.

laid: in generale «poesia, lai, canto» e, in particolare, come definizione tecnica specifica, nome della composizione poetica propria del *dos*, o poeta al terzo anno di studio. Di origine romanza, il termine è talora riferito alla poesia cantata o composta da un guerriero.

Lagin «Leinster». V. *provincia*.

Lam («Mano»): uno dei tre druidi coppieri posti a guardia della sorgente meravigliosa del fiume Segais per conto di Nechtan. Gli altri due sono Flesc («Bacchetta») e Luam («Pilota»).

Lamfada («dal Lungo Braccio»): l'epiclesi più abituale del dio Lug. Allude non tanto alla lunghezza fisica della mano o del braccio, quanto piuttosto alla rapidità, alla prontezza e alla distanza dei colpi inferti dal dio (cfr. in gallese *Llew Lawgyffes* «dalla mano pronta»). Un'altra epiclesi, secondaria, conferma quest'interpretazione: *Laebach*, derivato aggettivale da *laeb*, dal latino *laevus*, «sinistro» e «perverso».

Lancia di Lug: è uno dei quattro talismani fondamentali dei Tuatha Dé Danann, nella loro dimora originaria nelle Isole a Settentrione del Mondo. È inscindibile dal Calderone del Dagda: infatti, per evitare che la lancia distrugga tutto quanto la circonda, bisogna immergerla nel calderone colmo di sangue (o di «veleno»). Tuttavia, nei pochi racconti che la menzionano, essa non serve alla guerra, ma, impugnata dal dio Lug, a conferire la regalità.

Leborcham («Lunga Zoppa»): schiava, brutta e deforme, figlia di Oa («Orecchia») e di Adarc («Corno»), serva e messaggera di Conchobar, re dell'Ulster. Nell'arco di una sola giornata, tanta era la sua velocità, ella lo metteva al corrente di tutto ciò che accadeva in Irlanda.

legno: elemento essenziale della civiltà celtica, in quanto supporto della scienza magica (gli *ogam* venivano incisi su legno), luogo sacro (legno in forma di foresta), nonché, infine, materiale atto alla fabbricazione delle bacchette dei druidi (di tasso o di nocciolo). Il legno serve al sacrificio sacerdotale per impiccagione, documentato in Gallia dagli *Scholia Bernensia* e in Irlanda dal racconto, assai incompleto, *Echtra Nerai* o *Avventure di Nera*. V. Françoise LE ROUX, *Sur quelques sacrifices et rites sacrificiels celtiques sans effusion de sang*, in «*Ogam*» 35-36, *Études Indo-Européennes* 1, pp. 95-110.

Ler (Mare, Oceano»), genitivo **Lir** :nome del padre di Manannan, uno tra gli dèi maggiori del ciclo mitologico. Il nome è evidentemente metaforico (un significato secondario è «moltitudine, abbondanza») e originariamente sta a indicare l'oceano in quanto «distesa, immensità piatta» [*ler* è, senza ombra di dubbio, un'alternanza di *lâr* «superficie, centro (di

una casa)»]. È stata messa in dubbio apertamente — e invano — l'esistenza di siffatta divinità, che rappresenta uno degli aspetti primordiali dei Tuatha Dé Danann. Personaggio mitico, Ler compare nel racconto — tràdito in epoca tarda e cristianizzato — *Oidhe Chloinne Lir* o *Morte dei figli di Ler*. Quivi egli è il padre dei quattro giovinetti, Aedh, Conn, Fiachna e Fionnghuala (tre ragazzi e una fanciulla) trasformati in cigni dalla matrigna, la sua seconda moglie Aoife, per un periodo di novecento anni: trascorso tale periodo, i quattro trovano asilo presso san Mochaomhog, il quale li converte e assiste, dopo che essi hanno ripreso sembianze umane, alla loro morte e manda le loro anime in Paradiso.

Letha : nome irlandese della Bretagna armoricana (gallese *Llydaw*, bretone *Ledav*), talora confuso con quello del *Latium* nelle periegesi. Etimologicamente la *Letavia* è un paese «piatto», per analogia con la pianura (*mag*) dove dimorano i morti, altro mondo o *sid* di cui la Bretagna costituisce una delle vie di accesso. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXVIII, 133. Celtique commun *Letăvia, gaulois LETAVIS, irlandais Letha, la porte de l'Autre Monde*, in «*Ogam*» 19, 1967, pp. 490-494.

letteratura : nel senso moderno del termine, una letteratura celtica non esiste; invece disponiamo di un complesso di racconti o di testi, tramandati soltanto perché il cristianesimo ha introdotto o imposto l'uso della scrittura. Gli *ogam* non sono mai stati usati per trascrivere un testo; l'Irlanda ha preso a prestito dal latino la parola *littera (litriocht)*, in mancanza di un termine epicorico adeguato. V. *scrittura, ogam, scél*.

liaig : nome del poeta o druida specializzato nell'esercizio della medicina. Nell'accezione derivata «medico spirituale» (delle anime), il termine serve talora a designare un santo nella letteratura agiografica. V. *medicina*.

Life, grafia anglicizzata *Liffey*: nome di una pianura e di un fiume dell'Irlanda orientale. Il fiume separa la provincia del Meath da quella del Leinster.

lira : tale strumento a corde viene rappresentato in svariate forme nell'iconografia monetaria gallica. Presso i Celti insulari non c'è la lira, ma l'arpa, strumento di corte, aristocratico, contrapposto alla cornamusa, strumento a fiato tipico delle marce guerriere e degli svaghi popolari. Tuttavia sarebbe arduo affermare che le lire dei Celti continentali non rappresentano approssimazioni greche o classiche dell'arpa. L'arpista è un druida. V. *cruit, arpa, musica*.

LISCUS : nobile eduo, titolare della carica di *vergobretus*, menzionato da Cesare all'inizio dei suoi rapporti con il governo eduo. Con le sue allusioni, Lisco avrebbe fatto intendere a Cesare che Dumnorige, fratello di Diviziaco, intrigava contro i Romani.

LITANA («Larga»): nome, tramandato da Tito Livio, della foresta della Gallia Cisalpina dove i Boi tesero un'imboscata mortale al console Postumio e al suo esercito, annientandoli sotto gli alberi (che essi avevano, precedentemente, segato e lasciato eretti in precario equilibrio, sì da farli cadere al minimo colpo). Si tratta di una leggenda, ma il nome è chiaro: v. irlandese moderno *leathan*, gallese *llydan*, bretone *ledan* «largo».

Llew Lawgyffes («dalla Mano Pronta»): nome del personaggio mitologico gallese, figlio di Arianrhod, equivalente a Lug: le sue avventure sono raccontate nel *Mabinogi* di Math. Condannato dalla madre a non avere nessuna donna di stirpe terrena, fu tuttavia unito

in matrimonio a Blodeuwedd («aspetto o viso di fiori»), creata con dei fiori dai suoi tutori Gwydyon e Math. Ma Blodeuwedd lo tradisce e tenta di farlo uccidere dal proprio amante Gronw Pebyr; Llew viene ritrovato da Gwydyon in condizioni pietose, trasformato in aquila. Gwydyon e Math lo guariscono ed egli ottiene la vendetta che gli spetta, uccidendo Gronw Pebyr con un colpo di lancia, mentre Blodeuwedd viene trasformata in gufo.

Loch Lo (o **Lou**): lago nei cui pressi fu ucciso il re Mongan, vicino a Senlabor, toponimo non localizzato. La traduzione letterale è «lago, acqua», ma la parola *lô* è rara.

Lochru: uno dei due druidi del re Loegaire, all'epoca in cui san Patrizio arrivò a Tara. V. *Lucetmael.*

Loeg mac Riangabra (o **Riangabair**): auriga di Cuchulainn. Il nome significa «vitello, piccolo di cavallo marino», nella grafia più recente *Laeg, Laegh*. Ma *loeg* «vitello» assume talora significato ipocoristico «caro, diletto».

Lomna: nome del buffone di Find: egli avvisa quest'ultimo, mediante un sotterfugio (iscrizione incisa in *ogam*), della sua sventura coniugale.

Lonnandsclech: altra epiclesi del dio Lug: *lonn (lond)* significa — sembrerebbe — «fiero, collerico, violento», ma la seconda parte del termine non ha alcun riscontro in irlandese.

LONDINIUM: antico nome di Londra secondo Tacito e Tolomeo. Da esso derivano i nomi gallese (*Llundein*) e inglese (*London*). Anche il francese *Londres* deriva dalla medesima forma (cfr. *Langres* da *Lingones*), probabilmente derivata da un antroponimo **Londin(i)os*, dal significato non precisamente determinabile, forse a sua volta originato da un tema aggettivale **londo-* connesso con l'irlandese *lond* «selvaggio».

lontra: v. *doborchu* («cane acquatico»).

Lorica («Corazza»): nome latino di una celebre preghiera di san Patrizio, atta a proteggere dagli artifici del demonio nonché da quelli dei propri nemici terreni. È detta anche *Inno di san Patrizio*. Secondo quanto afferma l'introduzione, il santo l'avrebbe composta all'epoca di Loegaire, figlio di Niall, recandosi a Tara per diffondere colà la fede cristiana. Patrizio la cantò e i suoi nemici, che lo aspettavano al varco per tendergli un'imboscata, videro il santo e i suoi nemici sotto forma di daini accompagnati da un cerbiatto.

Luaine: eroina del *Tochmarc Luaine* o *Corteggiamento di Luaine*. Promessa al re Conchobar, ella nega i suoi favori al druida Aithirne e ai suoi tre figli: costoro, per vendicarsi di tale rifiuto, la satireggiano e la fanno morire di vergogna mediante un *glam dicinn*. A causa di questo misfatto, il druida e i suoi tre figli vengono uccisi dagli Ulati. Il nome di Luaine è forse in relazione con *lûan* «luna» o «bagliore, splendore».

Luam («Pilota»): uno dei tre druidi coppieri messi a guardia della sorgente meravigliosa del fiume Segais per conto di Nechtan. Gli altri due sono Flesc («Bacchetta») c Lam («Mano»).

Lucetmael, Lucetmel, Lucatmel: uno dei due druidi del re Loegaire all'epoca in cui san Patrizio giunse a Tara. Viene sconfitto dal santo in una serie di prove di magia. Da ultimo, fa cadere una fitta neve, ma non riesce a farla svanire; invece il santo la fa sciogliere con

una benedizione «senza umidità, senza sole, senza vento». Poi il druida solleva una grande oscurità, ma non riesce a dissiparla; invece il santo la fa svanire — come nel caso precedente — soltanto con una parola. A causa di una simile prova, sommata ad alcune altre, il re e i suoi si convertono agevolmente.

luchorpan, luchrupân, lucharban, lupracân, irlandese moderno *leipreachân*: nome popolare di «nani» analoghi ai Korrigan bretoni e talora assimilati ai Fomoire. Il testo, fortemente influenzato dal cristianesimo, delle *Sex Aetates Mundi* li fa risalire a Cam, come conseguenza della maledizione di Noè. La parola è un composto di *lu* «piccolo» e di *corpân*, diminutivo di *coirp* «corpo» (dal latino *corpus*).

LUERNIOS, LOVERNIOS: re arverno, padre di Bituito, fu sconfitto dai Romani. Il nome significa «volpe» (cfr. irlandese *loarn*, parola rara sostituita da *sinnach* o da *madra rua* «cane rosso»; medio gallese *leuyrn*, bretone *louarn*).

Lug, irlandese moderno **Lugh**: dio supremo della mitologia irlandese: il suo nome sopravvive in irlandese moderno, racchiuso nel nome della festa del primo di agosto, *Lughnasadh (Lûnasa)* «assemblea, riunione di Lug». Al pari del Dagda, è stato trasformato, secondo una logica evemeristica, in re dagli annali leggendari del *Libro delle Conquiste*; in seguito, il suo ruolo è stato cancellato dalla conversione al cristianesimo, eccezion fatta per il racconto arcaico *Cath Maighe Tuireadh*. Qui egli è il capo dei Tuatha Dé Danann, all'infuori di qualsiasi classe e funzione, perché appartiene a tutte le classi e trascende tutte le funzioni, com'è indicato dall'epiclesi *Samildanach* «abile in molte tecniche». La versione più recente di *Cath Maighe Tuireadh*, molto diversa dalla prima, gli ascrive uno spiccato carattere 'odinico' di dio guerriero e terribile. La sua epiclesi più diffusa è *lamfhada* «dalla lunga mano» o «dal lungo braccio». Il teonimo è panceltico, si ritrova nei temi gallici, soprattutto toponimici, in *Lug(u)-*, donde il nome *Lyon* [*Lug(u)-dunum*], e nel gallese *Llew*. Lug è figlio di Cian, figlio di Diancecht e di Eithle(nn), figlia del fomoire Balor, nonché sua sposa e personificazione allegorica della Sovranità dell'Irlanda. Il nome significa «luminoso» e Lug è, per definizione, «solare». V. *Lugaid, Lugdunum* e Christian-J. GUYONVARC'H, *Note de toponymie gauloise. 1. Le toponyme gaulois DVNVM. 2. Répertoire des toponymes en LVGDVNVM*, in «*Celticum*» 6, 1963, pp. 363-376.

Lugaid: figlio adottivo di Cuchulainn e re supremo dell'Irlanda: *Seirglige ConCulaind* narra la sua elezione straordinaria. Il suo nome completo è *Lugaid Reo nDerg* «dalle Righe Rosse», poiché egli aveva tre padri (Nar, Bres e Lothar): assomigliava al primo nel capo, al secondo nel petto e al terzo nella rimanente parte del corpo. Le tre zone somiglianti erano separate da righe rosse. Il nome di Lugaid designa anche, nei testi mitologici ed epici, una quindicina di personaggi diversi. Talora viene riferito, nei testi più recenti, a Lug in persona, mentre, per contro, l'uso di Lug come antroponimo è eccezionale.

LUGDUNUM (contrazione di **LUGUDUNUM**): capitale della Gallia all'epoca della conquista romana e per tutta l'età gallo-romana. Il nome significa «fortezza» o «collina del dio Lug» ed è attestato in parecchie altre località del mondo celtico dell'antichità (per esempio *Laon, Loudun, Leyde*). V. *Lug, Lugaid*.

Lugnasad («Assemblea di Lug», irlandese moderno *Lughnasadh, Lûnasa*): festa del primo di agosto, in onore dell'abbondanza e della prosperità garantite dal buon governo del sovrano. Teoricamente è l'inizio dell'autunno e, a causa del suo carattere agrario, la festa ha avuto grande sviluppo nel folklore. La traduzione «nozze di Lug», spesso proposta,

è frutto di un'interpretazione erronea di *nasad*. A *Lugnasad* corrisponde, nel mondo gallico, il *Concilium Galliarum* o «Assemblea delle Gallie».

lustrazione: esistono tracce o precise reminiscenze della lustrazione precristiana riguardo al «battesimo» — o al rito di purificazione del neonato —, riguardo ai funerali (per lavare la salma, la si immerge) nonché alla festa del primo di febbraio (catarsi generale dopo le impurità invernali). Nei primi due casi, viene usata la stessa parola, *fothrucad*, nome verbale da *fothraicid* «egli lava, bagna»; nel terzo caso, il nome della festa, *Imbolc*, si spiega mediante *imb-* e *folc*, con il significato sinonimo «lavarsi». Ma il termine è arcaico.

M

mac «figlio»: parola normalmente usata nell'antroponimia irlandese per indicare, nell'ambito del nesso che lega tra loro i *duo nomina*, il patronimico. Ne restano tracce considerevoli in britannico, sotto la forma *Ab (Ap)*, riduzione di *mab (map)* per caduta del *v-* iniziale subentrato a *m-*. In gallico il patronimico è indicato, più spesso, dal suffisso *-knos* «nato da».

Mac Oc «figlio giovane»: altro nome di Oengus, l'«Apollo» celtico nella sua valenza giovanile. Figlio del Dagda, simboleggia il Tempo.

Macha (**magosia* «pianura»): nome della dea eponima della capitale dell'Ulster, Emain Macha. Ella rappresenta altresì e soprattutto un altro aspetto della dea della guerra, la Morrigan (o la Bodb). Circa tutte le sue avventure guerriere nonché il posto da lei occupato nel pantheon, v. *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, in «*Celticum*» 25, *op. cit.*, *passim*.

Mag Bile, nella grafia anglicizzata *Moville*, residenza di san Finnian, nella contea di Down, a nord-est di Newtownards secondo HOGAN, *Onomasticon Goidelicum*, 513b.

Mag Inis, nella baronia di Lecale, contea di Down. Significa «Pianura dell'Isola»: ivi la leggenda situa la residenza del re Fomoire Bres.

Mag Meld («Pianura del Piacere»): uno dei molteplici nomi dell'Altro Mondo nei testi mitologici ed epici. Si ritrova nel nome dei *Meldi* gallici, nome passato alla città di Meaux. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques II, 8. Le nom des Meldi (Meaux, Seine-et-Marne)*, in «*Ogam*» 11, 1959, pp. 285-287.

Mag Mogna: pianura mitica situata nell'Irlanda settentrionale, senza altre precisazioni.

Mag Mor, Magmor («Grande Pianura»): una delle numerose denominazioni dell'Altro Mondo. È anche il nome di un mitico personaggio che, negli annali, è detto re di Spagna (donde si crede provengano i Goideli) e padre di Tailtiu, terra d'Irlanda e madre adottiva del dio Lug.

Mag Slecht («Pianura della Prosternazione»): colà, secondo testi agiografici, gli uomini d'Irlanda andavano a prosternarsi e ad adorare l'idolo chiamato Crom Cruaich, circondato da altri dodici piccoli idoli. Il toponimo è localizzato a Ballymagauran, nella contea di Leitrim, secondo HOGAN, *Onomasticon Goidelicum*, p. 530b.

Magdalensberg: cima che s'innalza a una ventina di chilometri da Klagenfurt in Carinzia (Austria): ivi gli scavi hanno portato alla luce un sito archeologico celtico particolarmente

ricco, che continua anche in epoca romana. La città romana di Virunum, capitale del Norico, sorge nell'area di Zollfeld presso Mariasaal.

magia: è l'aspetto più appariscente della Tradizione, nonché quello più agevolmente accessibile per le intelligenze comuni. Spesso si ha l'illusione che la magia sia preponderante nel mondo celtico: ciò accade perché essa si palesa chiaramente nella fase del declino e della scomparsa. Ma, in realtà, essa è ben lungi dall'essere l'aspetto essenziale del mondo celtico. Normalmente essa spetta alla grande divinità sovrana, Ogmios in Gallia, Ogme in Irlanda.

magistratus «magistrato»: parola latina usata da Cesare nel *De Bello Gallico* per designare il titolare di una carica amministrativa civile presso i Galli. Nel caso degli Edui si tratta del *vergobretus*. Altrimenti ignoriamo il termine gallico nella misura in cui esso differisce da questo. Conforme al significato latino, non si tratta mai di una carica connessa con la funzione religiosa. Per indicare i sacerdoti Cesare dice *druides* o *sacerdotes*.

mago: traduzione e adattamento del latino *magus*. La parola latina è riferita, talora, ai druidi, soprattutto nei testi più recenti, antichi e medioevali. La designazione è invariabilmente sprezzante o peggiorativa. Il nome di Simon Mago (*Simon magus*) è stato tradotto in irlandese *Simon drui* (druida).

Manannan («l'uomo di Man»), nella formula piena *Manannan mac Lir* («figlio di Oceano»): dio sovrano dell'Altro Mondo, compare in un grandissimo numero di racconti. Non è una divinità marina, ma, dato che l'Altro Mondo Irlandese si trova al di là dell'Oceano, Manannan deve effettuare la maggior parte dei suoi spostamenti attraversando il mare. Inoltre il mare è visto (v. *Ler*) come un elemento, una sorgente di vita. Manannan è «fratello» del Dagda, di Ogme e degli altri dèi del pantheon. Ha per moglie Fand («Rondine»); tra i suoi tratti distintivi, i testi accentuano maggiormente il dono della metamorfosi e dell'ubiquità. Non viene menzionato nel racconto di *Cath Maighe Tuireadh*, ma svolge un ruolo importante in tutte le versioni del ciclo di Étain. V. *Manawyddan*.

Manawyddan («l'uomo di Man»): nome gallese del mitico personaggio corrispondente all'irlandese Manannan, nella terza branca del *Mabinogi*, detta *Manawyddan vab Llyr* («figlio di Oceano»).

manichini: nome dato nelle traduzioni a ciò che Cesare (*BGall.* VI, 16) chiama *simulacra (contexta viminibus membra)*: ogni cinque anni i Galli chiudevano dentro oggetti siffatti i criminali, i prigionieri di guerra o condannati d'altro genere, indi li incendiavano.

mantello dell'invisibilità: si tratta dell'indumento proprio degli dèi che, grazie ad esso, sono invisibili agli uomini. L'esempio fondamentale, il più perspicuo, è quello di Manannan il quale, al termine del racconto della *Malattia di Cuchulainn*, scuote il proprio mantello, d'accordo con i druidi, tra Cuchulainn e Fand per evitare che i due possano incontrarsi nuovamente. In tal modo egli rende Fand definitivamente invisibile a Cuchulainn. V. *Feth fiada*.

mantis: nome greco dell'«indovino, profeta o profetessa», usato dagli autori classici per designare i vati gallici.

Maol («Calvo»): uno dei tre druidi del re supremo dell'Irlanda Conn Cetchathach.

Marban: nome del porcaro (e fratello) di Guaire, re d'Irlanda, secondo quanto narra *Tromdamh Guaire* ovvero *L'Onerosa Compagnia di Guaire*. L'antroponimo significa «piccolo morto».

MAT-: nel calendario gallico di Coligny qualifica i giorni «fasti». È identico al bretone *mat*, irlandese *maith* «buono» e ricorre nel suo contrario, preceduto da prefisso negativo, *ANMAT-*. V. quest'ultima parola.

Math (figlio di Mathonwy): mitico re del Gwynedd secondo il *Mabinogi* da lui intitolato, *Math Vab Mathonwy*. Il re Math è, essenzialmente, un mago ed è connesso con Gwydyon («sapiente»). Inoltre il suo nome ha attinenza col simbolismo regale, poiché è il nome dell'«orso», rintracciabile nel gallico *Matu-*, attestato nell'antroponimia; cfr. l'irlandese *Mathgen*.

mathematicus: in latino «matematico», ma anche «indovino, astrologo» e, per estensione semantica, chiunque si occupi di scienze occulte o di misteri religiosi estranei alla religione ufficiale romana. Naturalmente anche i druidi celtici sono stati colpiti dalla repressione volta a indebolire il proliferare di culti di ogni sorta, specialmente orientali, a Roma e nell'Impero nel I secolo d.C.

Mathgen: druida dei Tuatha Dé Danann nel racconto *Cath Maighe Tuireadh*. Il nome presuppone una forma antica *matu- genos* «nato dall'orso», che si ritrova nell'antroponimia gallica. Cfr. *Math*.

mazza: è la seconda prerogativa del Dagda (la prima è il calderone). La mazza (*lorg*) da un lato uccide (in questo mondo), dall'altro (nell'Altro Mondo) resuscita. La traccia lasciata da essa, quando il Dagda la trascina, può servire da confine tra due province. Suo omologo gallico è il maglio di Sucellus; un suo lontano discendente è il *mell benniget* («maglio benedetto») bretone, che, ancora nel XIX secolo, serviva non a finire i moribondi, quanto piuttosto a facilitare il loro trapasso nell'Altro Mondo.

Medb («Ebbrezza»): regina del Connaught, moglie del re Ailill nonché organizzatrice della grande spedizione della Razzia delle mucche di Cooley, spedizione che riunì le quattro province d'Irlanda, Connaught, Leinster, Munster e Meath, contro l'Ulster. Le numerose infedeltà coniugali di Medb, che non sta mai «senza un uomo addossato all'ombra di un altro», non fanno che esprimere il passaggio della sovranità da un detentore all'altro; il suo nome esprime e simboleggia l'ebbrezza del potere. Il nome di sua figlia, Findabair, è adombrato da quello della sposa di re Artù, Gwenhwyfar («Bianco-Fantasma»), nella leggenda britannica.

medicina: disponiamo soltanto di indicazioni generali circa la medicina e i medici dei Celti dell'antichità e del Medio Evo. Tuttavia è noto che i medici erano druidi e che praticavano tre medicine, distinte secondo i tre livelli della gerarchia funzionale:
— incantatoria al livello sacerdotale;
— cruenta (chirurgica) al livello guerriero;
— vegetale al livello artigianale e produttivo.
Nei fatti la medicina è a un tempo un esercizio di intelligenza e di riflessione, una magia e una abilità tecnica. Non può essere confinata o limitata alla «terza funzione». Ben altra cosa è il fatto che, nella realtà, la medicina vegetale abbia svolto un ruolo preponderante, se si deve prestar fede alle informazioni parziali degli autori antichi (Plinio, Celso, Dioscoride). Purtroppo l'Irlanda ci ha lasciato soltanto le sue definizioni generali, escludendo qual-

siasi trattato specializzato; ma è evidente che la dottrina medica celtica, al pari della dottrina giuridica, è di natura religiosa e tradizionale. Il medico non poteva essere che un druida. V. *liaig, Diancecht, Airmed, Miach.*

MEDIOLANUM («Santuario Centrale»): antico nome celtico di Milano, nella Gallia cisalpina. La sua fondazione è ascritta da Tito Livio a una spedizione militare guidata da Belloveso, nipote del mitico imperatore gallico Ambigato. Nel resto del mondo celtico continentale, soprattutto in Gallia, una sessantina di località ha nome Mediolanum. Generalmente tale nome viene tradotto «pianura del centro», ma siffatta interpretazione non tiene conto del simbolismo religioso, poiché in taluni casi il toponimo designa località situate su alture. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Mediolanum Biturigum. Deux éléments de vocabulaire religieux et de géographie sacrée. I.- Le nom des Bituriges. II.- Mediolanum*, in «*Celticum*» 1, Rennes, 1961, pp. 137-158.

mela: frutto d'immortalità: mangiandolo, si ottengono salute ed eterna giovinezza. La mela procura, altresì, la conoscenza: essa condivide tale prerogativa con gli altri due frutti della scienza, le noci e le ghiande.

MELDI: popolo gallico stanziato vicino ai Parisii, nella regione di Meaux. Il nome è connesso con l'irlandese *Mag Meld* («Pianura del Piacere»), in quanto denominazione dell'Altro Mondo. V. *Mag Meld.*

Merlino: nome, derivato dalla forma latinizzata *Merlinus*, del mitico personaggio gallese Myrddhin, cui la leggenda ascrive uno straordinario dono profetico. Egli è reputato, al pari di Taliesin, uno dei *cynfeirdd* o «bardi primigeni» della letteratura gallese. Il nome si spiega con una forma antica **mori-dunon* «fortezza del mare».

messaggere (dell'Altro Mondo): prive di denominazioni funzionali, esse, nei fatti, non hanno nessuna funzione, se non quella di venire a cercare (per conto proprio o, più raramente, altrui) un felice mortale — principe, re o guerriero d'alto rango — da loro prescelto. Sono sempre donne bellissime e, nella maggior parte dei casi, giungono sotto forma di cigni, che volano a due a due legati da una catena d'oro o d'argento. In irlandese sono chiamate *bansid*, in grafia anglicizzata *banshee.*

metamorfosi: è il più comune tratto morfologico dei personaggi dell'Altro Mondo. Infatti molto spesso costoro, allorché vengono sulla terra o ne ripartono, si trasformano in uccelli (cigni). Ma la magia dell'Altro Mondo consente tutte le metamorfosi immaginabili: cambiamenti di stato o di sembianza, talora cambiamenti di livello di esistenza (cfr. il caso di Étain), non già il cambiamento di esistenza. Quando gli dèi o i maghi la applicano agli umani, la metamorfosi costituisce, nella maggior parte dei casi, una punizione. Spesso la metamorfosi viene confusa con la metempsicosi o con la reincarnazione.

metempsicosi: la parola designa precisamente la dottrina postulante il passaggio dell'anima da un corpo in un altro; è stato a lungo sostenuto che tale dottrina era uno dei fondamenti del druidismo, a corollario dell'immortalità dell'anima e della reincarnazione. Ma, nei fatti, in Irlanda la metempsicosi si limita a due soli esempi noti, quello di Fintan e quello di Tuan mac Cairill. In tutti gli altri casi essa è stata confusa, per incomprensione o per carenza d'informazione, con la metamorfosi. Nel vocabolario celtico epicorico non esiste una parola adatta a designare siffatta dottrina.

Miach («Moggio»): figlio del dio-medico Diancecht. Secondo quanto narra *Cath Maighe Tuireadh*, Miach a differenza del padre — che si era accontentato di costruire una protesi d'argento per sostituire il braccio mozzato al re Nuada — tenta con successo l'innesto di un braccio vivo. Vendicativo e geloso, Diancecht uccide il figlio. Ma poco più avanti nel racconto Miach è sempre vivo (gli dèi sono immortali!). Il nome, al pari di quello di Airmed (la sorella), è semanticamente connesso con il concetto di «misura», base della dottrina medica indoeuropea. Oirmiach è un doppio di Miach. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXI. 142. Irlandais Airmed «mesure» et Miach «boisseau»; breton arveziñ «examiner»*, in «*Ogam*» 20, 1968, pp. 351-352.

Mide, nella grafia anglicizzata *Meath*: provincia centrale dell'Irlanda, formata prelevando una piccola parte di territorio a ciascuna delle altre quattro grandi province, posta nel centro geografico simbolico dell'isola. Nella provincia del Mide sorgeva Tara, residenza del re supremo. Mide significa «centro»; i *Dindshenchas* raccontano le vicende di un eponimo, in virtù del quale il nome si spiega con *mî dé* «fumo cattivo», dal momento che tale Mide aveva acceso un fuoco destinato ad ardere per sei anni. I druidi locali avrebbero obiettato che il fumo per loro non era buono e Mide, per punirli di questo irriverente gioco di parole, avrebbe fatto mozzare loro la lingua. La spiegazione riflette un procedimento tipico degli etimologisti irlandesi.

Midir (di **Bri Léith**), equivalente di un gallico **Medros*, «fratello» del Dagda e dio dell'Altro Mondo. Senz'ombra di dubbio è un altro nome o un doppio del Dagda. Svolge un ruolo importante in tutti i testi del ciclo di Étain, in cui egli è tutore e padre adottivo di Oengus nonché, a un tempo, marito di Étain. Egli viene a riprenderla al re Eochaid, a cui lascia la figlia di Étain che diverrà, mediante un incesto (Eochaid l'ha scambiata per Étain), l'antenata di una lunga stirpe di re.

Midluachair (Slige Midluachra «strada di Midluachair»): nome dell'antica strada (non localizzata con precisione) che portava da Tara a Emain Macha, passando a est di Armagh attraverso Drogheda, Dundalk e Sliab Fuait.

Mil, mitico personaggio, antenato dei Goideli o «figli di Mil» quando giunsero in Irlanda (provenendo dalla Spagna!). La parola non è un prestito latino — come talora si suppone — ma deriva da un tema **mileto-* indicante il «combattimento», la «distruzione».

Milano: v. *Mediolanum*.

Mog Neid: nome di un re del Munster. Significa «servo del guerriero», dato che, verosimilmente, *Neid* è una forma arcaica di *nia*, genitivo *niad*.

Mog Ruith («Servo della Ruota»): mitico druida, in cui si può ravvisare, per via dell'evidente simbolismo del nome, un'avatara o un sostituto del Dagda. Mog Ruith è il protagonista del racconto intitolato *Forbuis Droma Damhghaire* o *Assedio di Druim Damhghaire*: si mette al servizio degli abitanti del Munster in lotta contro il re d'Irlanda, Cormac, il quale esige da loro il tributo del *boromha*. Al pari di Cathbad, druida dell'Ulster, Mog Ruith è non soltanto un druida, ma anche un guerriero, sebbene sia cieco (ma la cecità è un 'marchio' iperqualificante della veggenza). Il cristianesimo lo ha screditato, facendo di lui il responsabile della decapitazione di san Giovanni Battista, causa remota di tutte le sventure dell'Irlanda nonché — sia detto qui incidentalmente — della sua scomparsa dalla maggior parte dei racconti epici e mitologici.

MOMOROS: presso lo Pseudo-Plutarco, nome di uno dei fondatori di Lione. Il nome è inspiegato.

Mona: antico nome dell'isola di Anglesey, in gallese moderno *Môn* o *Sir Fôn*. Colà Tacito situa il grande santuario dei Britanni, santuario che fu distrutto (con i druidi che l'occupavano e lo difendevano) dall'esercito romano di Svetonio Paolino. Tuttavia le fonti antiche confondono costantemente, a causa dell'omonimia, tra l'isola di Anglesey e l'isola di Man, a metà strada tra l'Irlanda e la Gran Bretagna (*insula quae appellatur Mona*, secondo Cesare *BGall.* VI, 13).

Moncha: figlia del druida Dil e moglie del re Eogan Mor, madre del grande re Fiacha Muillethan («dalla Testa Larga»). Il nome è ricondotto da O'RAHILLY, *Early Irish History and Mythology*, p. 31 a un «non goidelico» **Monapia*, in cui potrebbe ravvisarsi il nome dell'isola di Man. Ma il tema in *-p-* altro non è che un'ipotesi basata sul postulato di un popolamento britannico dell'Irlanda in epoca anteriore ai Goideli. In tal modo Moncha è certamente un personaggio mitico e il rapporto etimologico riscontrabile tra il suo nome e quello dell'isola di Man — se veramente esiste — presupporrebbe, piuttosto, un tema in *-k-*. Il nome è, più verosimilmente, connesso con *Monach* o *Manach*, contenuto nel nome dei *Fir Manach (Fermanagh)*.

Mongan: leggendario re dell'Ulster, figlio di Fiachna e della regina Findtigernd, ma generato da Manannan nel corso di un'impresa militare, narrata dal gruppo di testi noto sotto il titolo complessivo di *Leggenda di Mongan* (v. Christian-J. GUYONVARC'H, *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 203-232). Mongan è comunemente reputato un'avatara di Find mac Cumaill. Ma ciò non è esatto: infatti rispecchia la confusione creatasi per via del soprannome Find («Bello») attribuito a Mongan. Quanto al nome di Mongan, esso è un diminutivo di *mong* «chioma, criniera, ciocca (di capelli)», in quanto la chioma opulenta (e bionda) era uno dei tratti distintivi dell'avvenenza fisica di Manannan, il padre divino di Mongan.

Morann: mitico giudice d'Irlanda, figlio del malvagio re Cairpre Cenn Cait («Testa di Gatto»). Portava intorno al collo una collana che si allargava allorché egli pronunciava una sentenza equa e, per contro, si stringeva fino a strangolarlo allorché pronunciava una sentenza iniqua. V. *collana*.

Morfessa («Grande Sapere»): nome del mitico druida che governava Falias, una delle isole a settentrione del mondo, e precisamente quella donde proveniva la Pietra di Fal.

Morgane: regina dell'isola di Avallon, nell'Altro Mondo. Assieme alle sue sorelle (Monroe, Mazoe, Gliten, Glitonea, Gliton, Tyronoe, Thiten, Thiton), cura Artù, attendendo che egli guarisca e ritorni nella Bretagna insulare. Il nome presuppone una forma antica **mori-gena* «nata dal mare».

Morrigu, Morrigan: dea irlandese della guerra, chiamata anche Bodb («Cornacchia») o Macha («Piana»). Svolge un ruolo importante nel racconto di *Cath Maighe Tuireadh*; interviene anche in *Tain Bo Cualnge* e in alcuni altri testi. Sposa del Dagda, dio-druida, ella rappresenta l'aspetto guerriero della Sovranità. A lungo è perdurata l'incertezza, nella spiegazione del nome, tra «grande regina» e «regina dei fantasmi», a causa di un radicale *mor-* rintracciabile nel nome dei Fomoire. Ma si deve intendere, molto semplicemente, «Grande Regina», per composizione sintetica antica. V. *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, in «*Celticum*» 25, pp. 9-60 e 95-102.

Mugna (Tasso di): albero primordiale che produceva frutti meravigliosi. Questi cadevano in una sorgente e venivano mangiati da un salmone, animale della scienza. *Mugna*, parola rara, significa «salmone» e la grafia anglicizzata *Moon* ne riproduce approssivamente la pronuncia. L'albero viene localizzato nella baronia di Kilkea e Moone, contea di Kildare.

Muirchertach (figlio di Erc): re d'Irlanda: il suo tragico destino esige che egli subisca la triplice morte sacrificale, ucciso da un colpo di lancia, annegato in un barile di vino e bruciato nell'incendio del proprio palazzo. Siffatta morte è la conseguenza degli intrighi di una donna dell'Altro Mondo, Sin, che riesce a circuire e a tentare il re a onta degli sforzi di san Cairnech, uno dei grandi successori di Patrizio. Il racconto *La Morte di Muirchertach* è interessante, in quanto mette in luce il momento iniziale del processo per cui la mitologia degrada a folklore cristianizzato.

Muirchu: agiografo irlandese, autore della vita latina di san Patrizio all'inizio dell'VIII secolo.

Muiredach Muinderg: re dell'Ulster, la cui moglie mette al mondo il druida indovino Tuan mac Cairill giunto al termine delle proprie metempsicosi, all'epoca di san Patrizio. Il nome significa «capo dal collo rosso».

Muirthemne, Murthemne: nome di una pianura dell'Ulster, secondo tutti i testi dei cicli epico e mitologico. È sita, secondo HOGAN, *Onomasticon Goidelicum*, p. 551a tra Sliab Fuait e Dundalk. Cfr. *Conaille Muirthemne*.

Mumu «Munster». V. *provincia*.

Murias: una delle isole a settentrione del mondo, donde provengono i Tuatha Dé Danann. Il nome è connesso con *muir* «mare»; da quest'isola proviene il calderone del Dagda.

musica: la musica del *sid*, suonata dalle messaggere dell'Altro Mondo, generalmente non viene distinta dal canto vocale. Tale musica può anche scaturire dal ramo o dalla bacchetta che le messaggere recano seco. Sul piano umano, la musica sacra (e di corte) spetta all'arpa, che suona le tre melodie della tristezza, del sonno e del sorriso; invece gli strumenti a fiato sono destinati alla guerra e allo svago popolare. Nella ripartizione geografica delle funzioni e delle qualificazioni la musica è appannaggio dell'Irlanda meridionale, mentre la poesia tocca all'Irlanda settentrionale.

mutilazioni: colpiscono tre parti del corpo umano e hanno carattere sia infamante (nella maggior parte dei casi) sia iperqualificante (nel caso di alcuni druidi di alto rango):

— il **braccio** (mutilazione regale o guerriera): Nuada non può più regnare perché ha perso il braccio destro nella Prima Battaglia di Mag Tuireadh. Accade anche che un guerriero si lega il braccio per combattere ad armi pari con un avversario monco.

— l'**occhio** (mutilazione sacerdotale per eccellenza) e generalmente l'occhio sinistro, l'occhio della notte. È quanto capita al portinaio del re Nuada; nella maggior parte dei casi questa mutilazione è iperqualificante.

— gli **organi sessuali** (mutilazione regale che comporta la sterilità del regno): l'unico caso documentato in Irlanda è quello di Celtchar (sostituto o avatara di Ogme), che trova riscontro con quello del re Méhaigné della leggenda arturiana.

N

nath: nella sua precisa accezione tecnica, nome di una composizione poetica riservata all'*anruth* o poeta del grado immediatamente inferiore a quello dell'*ollam* o «dottore». In senso generale, la parola significa «poema, canto, elegia». L'etimologia è ancora inspiegata.

naturismo: dottrina volta a spiegare tutti i fatti religiosi mediante l'interpretazione dei fenomeni e degli elementi naturali. Nel mondo celtico una simile spiegazione rende conto di taluni aspetti di culti popolari o di fatti del folklore, ma non può essere presa seriamente in considerazione quale mezzo atto a spiegare una religione strutturata, amministrata da una classe sacerdotale organizzata e gerarchizzata.

nebbia: a ben vedere, è il quinto elemento, in quanto partecipa della natura di ciascuno degli altri quattro. Non è né acqua, né fuoco, né terra, né aria. Ma ha la leggerezza dell'aria, l'aspetto del fumo; generalmente è umida ed è visibile quanto un corpo solido. La nube di nebbia è il mezzo più comodo, per il popolo dell'altro mondo, per arrivare sulla terra e per allontanarsene. La «nebbia druidica» non ha altra ragion d'essere, comunque la si chiami. V. *feth fiada*.

Nechtan (figlio di Collbran): personaggio del racconto dell'*Immram Brain* o *Navigazione di Bran*. È anche e soprattutto il nome di un «fratello» del Dagda, dio dell'Altro Mondo, proprietario della sorgente meravigliosa del fiume Segais, la cui acqua scottò e mutilò Boand. Egli faceva custodire tale sorgente da tre coppieri, Flesc, Lâm e Luam. Il nome *Nechtan* corrisponde al latino *Neptunus*.

Nédé (figlio di Adnae) : *file* che, in gioventù, rivaleggia con l'*ollam* Ferchertne, al quale egli contende il titolo di dottore supremo dell'Ulster nell'*Immacallam in Da Tûaraid* o *Dialogo dei Due Saggi*. Il padre Adnae l'aveva mandato in Scozia a fare il suo apprendistato presso Eochu Echbel. In seguito, Nédé fu adottato da Caier, suo zio, re del Connaught. Ma la moglie di Caier s'invaghì di lui e Nédé si lasciò tentare. Chiese al re una daga, sapendo che il sovrano non poteva dargliela; Caier oppose un rifiuto. Allora Nédé lo satireggiò con un *glam dicinn*: come conseguenza di ciò, Caier, sfigurato da tre foruncoli, andò a nascondersi per la vergogna e non si fece più vedere. Ma a Nédé toccò una crudele punizione. Infatti un giorno, mentre egli entrava sul carro nella fortezza dove si nascondeva Caier, una roccia esplose e una scheggia lo uccise sul colpo. Nédé ha commesso i «tre peccati» del druida:

— satira abusiva e iniqua,
— usurpazione della regalità,
— adulterio con la regina.

(V. pp. 145-147).

Nemed (il «Sacro»): capo della seconda stirpe che occupò l'Irlanda, secondo la cronologia mitica del *Libro delle Conquiste*, dopo la stirpe di Partholon e prima di quella dei Fir Bolg. Nel diritto irlandese *nemed* è chiunque appartenga alla nobiltà o *flaith*.

NEMETON : nome gallico del «santuario» o del «sacro», corrispondente all'irlandese *nemed*: si ritrova in un certo numero di toponimi e di antroponimi continentali. Esiste un legame etimologico tra il tema *nem-* e quello atto a designare il «cielo» (*nem-*) e la «santità» (*niab-*). Per contro, nessun rapporto etimologico intercorre tra il nome del «bosco» e quello del «sacro»: il legno è un supporto indispensabile alla «conoscenza» del sacro ed

esiste un legame ermeneutico tra l'albero e la conoscenza (*vidu-*), ma se ogni foresta, teoricamente, è «sacra», il *nemeton*, invece, può non essere una foresta. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques VI. 17. NEMOS, NEMETOS, NEMETON; les noms celtiques du «Ciel» et du «Sanctuaire»*, in «*Ogam*» 12, 1960, pp. 185-197.

Ness: regina guerriera dell'Ulster, figlia di Eochaid Salbuide («dal Tallone Giallo») e sposa del druida Cathbad, nonché madre del re Conchobar e di Finchoem («Bianca-Dolce»), a sua volta sposa del poeta Amorgen e madre adottiva di Cuchulainn. Ness significa «donnola». Ella fece diventare suo figlio re dell'Ulster mediante uno stratagemma: accordando i propri favori a Fergus, che allora regnava, lo indusse a cedere la regalità per un anno, affinché suo figlio ottenesse il titolo regale. Ma durante quell'anno ella profuse tante e tali elargizioni che gli Ulati decisero di non restituire la regalità a Fergus — punendolo, così, della leggerezza con cui egli aveva trattato la dignità regale. Gli Irlandesi avevano coniato un gioco di parole paretimologico per alludere alla non facile unione coniugale di Ness e Cathbad. V., in proposito, *Assa.*

Newgrange: ivi viene localizzato il *Brug na Boinne* o «Palazzo del fiume Boyne», dimora del Dagda e degli dèi più importanti; colà è ambientata la maggior parte degli episodi mitologici del ciclo di Étain. Il tumulo sorge sulla riva settentrionale del fiume Boyne, a est di Slane. V. *Brug na Boinne.*

Niall Noigiallach («dai Nove Ostaggi»): re d'Irlanda, padre di Loegaire che regnava a Tara all'epoca in cui vi giunse san Patrizio. Gli annali irlandesi fanno regnare Loegaire dal 427/428 al 462/463 e proprio a partire dal suo regno — è una coincidenza che va sottolineata — datano la conversione al cristianesimo e l'inizio delle date storiche meno incerte negli annali. Quindi Niall sarebbe stato l'ultimo re pagano dell'isola.

nocciolo (o *sorbo*): albero che produce le nocciole (lessicalmente non distinte dalle noci, *cnô*); la nocciola è frutto della scienza e cade nella sorgente sacra, dove viene mangiata dal salmone. Il legno di nocciolo serve, quasi sempre, per fabbricare le bacchette magiche usate dai druidi.

NODONS/NODENS: teonimo britannico, epiclesi di «Marte» nel IV secolo d.C. V. *Nuada.*

Noise: eroe della tragica storia intitolata *Longes mac nUislenn* o *Esilio dei Figli di Uisliu.* Istigato da Deirdre (promessa al re Conchobar, ma restia a diventarne la concubina), Noise la rapisce e, assieme a lei e ai propri due fratelli, erra di rifugio in rifugio, incalzato dall'odio del re dell'Ulster. Avendo gli Ulati strappato a Conchobar il giuramento che non sarebbe stato fatto alcun male ai fuggiaschi, Deirdre, Noise e i suoi due fratelli ritornano a Emain Macha. Ma Conchobar fa uccidere a tradimento Noise e i suoi fratelli e costringe Deirdre a diventare la sua concubina. Disperata, ella si uccide gettandosi con la testa contro un masso. A causa di tale misfatto i mallevadori di Noise vanno in esilio nel Connaught, donde ogni giorno partono per andare a devastare il territorio dell'Ulster; Emain Macha, maledetta dal druida Cathbad, è distrutta dal fuoco. Il nome Noise è un genitivo secondario di *nôs* «reputazione, celebrità». Cfr. *Deirdre.*

notte: non esiste, esplicitamente, un «dio della notte», ma, implicitamente, la notte appartiene a Ogme (Ogmios), come il giorno appartiene al Dagda. Riconfermando il concetto di duplice divinità sovrana (in termini vedici Mitra-Varuna, che è duale e non plurale),

il concetto celtico del tempo racchiude nell'arco di ventiquattro ore «un giorno e una notte», secondo l'espressione irlandese *lâ ocus oidche*. Ciò spiega la nozione 'polare' del tempo, totalmente identica a quella indiana: un giorno e una notte equivalgono a un anno (sei mesi di giorno e sei mesi di notte), mentre un anno compendia e simboleggia il Tempo nella sua totalità, cioè l'Eternità secondo la dualità della coppia Oengus/Dagda («giovane» e «vecchio»). V. *Textes mythologiques irlandais* I/2, pp. 229 sgg.

Nuada Airgetlam («dal Braccio d'Argento»): mitico re dei Tuatha Dé Danann secondo *Cath Maighe Tuireadh*. Essendogli stato mozzato il braccio destro durante la Prima Battaglia, egli deve abdicare e cedere temporaneamente il potere a un re Fomoire, Bres. Recupera dignità e potere regali dopo che il dio-medico Diancecht gli ha costruito, come protesi, un braccio d'argento. In seguito il figlio di Diancecht, Miach, sostituisce tale protesi metallica reinnestando il braccio mozzato. Il nome Nuada significa, molto probabilmente, «(re) dispensatore» e, per trasposizione semantica, «eroe, guerriero». Nei testi parecchi personaggi hanno questo nome, ma le genealogie differiscono. Gli equivalenti gallese e bretone sono *Nudd (Lludd), Nuz*: ma il bretone *Nuz* è semplicemente un antroponimo, che, d'altronde, è sussistito come patronimico modermo: *(le) Nuz* o *(le) Nu*. Le forme gallese e bretone sono derivate da un antico britannico *Nodons*, dativo *Nodonti* o *Nodenti*, di cui sono documentati alcuni esemplari nelle iscrizioni votive in onore di Mars Nodons, in un tempio romano-britannico di Lydney Park, alla foce del fiume Severn, nel IV secolo. Nelle genealogie irlandesi Nuada è detto «figlio di Echtach, figlio di Ordan, figlio di Allaoi». *Echtach*, genitivo secondario di *Eochaid*, è stato inteso talora come un sostantivo di significato autonomo (v. tale parola). Su Nuada, v. Françoise LE ROUX, *Le dieu-roi Nodons/Nuada*, in «*Celticum*» 6, 1963, pp. 425-454 e Christian-J. GUYONVARC'H, *Le théonyme Nodons/Nuada*, in «*Ogam*» 15, 1963, pp. 229-237.

O

oblaire: poeta appartenente all'ultimo grado della gerarchia dei *filid*, nonché all'ultimo dei tre gradi dei *doerbaird* o «bardi non liberi», inferiore al *taman* e al *driseoc*. Poteva comporre la poesia detta *buaingnech* o *buangech*. Una variante è *obloir*. Le due forme derivano da *obull*, variante di *oball* «mela». Etimologicamente, l'*oblaire* è colui che «gioca con una mela».

oblazione: offerta sacrificale «portata» a una divinità. Tale è il significato etimologico del nome del sacrificio in celtico. V. *idpart*.

Octriuil, Octriallach: figlio di Indech, re dei Fomoire. V. *Carn*.

Odhinn: forma scandinava del nome del dio supremo della mitologia germanica, rappresentato nella Germania continentale da *Wotan* (**wotanaz*): in tale divinità, per deviazione funzionale, predomina il ruolo magico-guerriero. Tale è anche la fisionomia di Lug nella versione recente del *Cath Maighe Tuireadh*.

Odhrann: auriga di san Patrizio, assassinato a Tara su istigazione del re d'Irlanda Loegaire. Il nome è una forma diminutiva di *odur*, sostantivo designante il colore bruno scuro.

oenach «assemblea» (da *oen* «uno»): così vengono chiamate le riunioni che contraddistinguono le festività più importanti del calendario. Talora il termine viene tradotto «fiera»,

ma la riunione irlandese ricorda, a un tempo, la processione bretone, l'assemblea politica e la festa popolare. È caratterizzata da cerimonie religiose, da banchetti, da concorsi e da discussioni amministrative, provinciali e interprovinciali. Ha luogo in una sede ben precisa, capitale politica e religiosa nonché, parimenti, residenza regale.

Oengus, nella grafia recente **Aengus**: figlio del Dagda e di Boand (eponima del fiume Boyne), moglie di Elcmar (fratello del Dagda), secondo quanto narra il ciclo di Étain. Nel breve racconto della *Presa del «Sid»* Oengus spodesta suo padre del dominio del *Brug na Boinne* mediante uno stratagemma giuridico: richiede la cessione simbolica, per un giorno e per una notte, della proprietà. Ma un giorno e una notte sono il simbolo dell'eternità e quindi la cessione è definitiva. Oengus è l'«Apollo» celtico nella sua valenza giovanile. Scomposto, letteralmente, il nome significa «Unica Scelta». L'altro nome di Oengus è *Mac Oc* o *Mac ind Oc* «figlio giovane» o «figlio del giovane» o «della giovinezza». Rispetto al Dagda, signore dell'Eternità, Oengus è il Tempo.

ogam: scrittura irlandese attestata da circa trecento iscrizioni lapidarie, tutte funerarie, risalenti all'epoca goidelica e disperse tra Irlanda, Scozia e le regioni del Galles dove sono esistiti insediamenti goidelici. L'alfabeto ogamico è formato da lettere, tratti diritti, obliqui o trasversali, dall'una e dall'altra parte di uno spigolo verticale od orizzontale. Le uniche testimonianze attualmente esistenti sono incise su pietra, ma tutti i testi menzionano *ogam* incisi su legno (tasso o nocciolo). L'origine è oscura, ma probabilmente si tratta dell'adattamento all'alfabeto latino di un sistema celtico epicorico, analogo alle rune scandinave. A causa della concezione celtica della scrittura, gli *ogam* non sono mai stati utilizzati per trascrivere testi di una certa lunghezza, ma soltanto per usi magici o divinatori. La loro invenzione è comunemente attribuita a Ogme, dio dell'eloquenza, della guerra e della magia (che lega mediante la scrittura); il loro uso era riservato ai *filid*, cioè ai druidi. Vengono descritti particolareggiatamente dal trattato *Auraicept na nÉcés* o *Rudimento del Poeta*. V. *Ogmios, scrittura* e *poeta*.

Ogme, figlio di Elatha, figlio di Delbaeth. V. *Ogmios*.

OGMIOS: teonimo gallico attestato da un lungo passo di Luciano di Samosata, scrittore greco del II secolo d.C. (che ne fa il dio dell'eloquenza e lo assimila a Eracle); si ritrova, altresì, in alcune *defixiones* o tavolette esecratorie gallo-romane. Con Lug(us) e Brigantia è l'unica divinità continentale il cui nome compare anche nel pantheon irlandese (sotto la forma Ogma, Ogme). Ogmios è il dio «che lega», inventore della scrittura, signore della magia, colui che paralizza le sue vittime e annovera tra le sue competenze l'esercizio della sovranità magico-guerriera. Egli è, secondo la definizione di Cesare, il «Marte» che amministra la guerra (*Martem bellum regere*), senza però combatterla personalmente (è questa la funzione dell'«eroe» guerriero e non sovrano). Ogmios/Ogme è il corrispettivo celtico del Varuna vedico: ha potere o «presa» su tutto ciò che è oscuro, sregolato, violento, magico. In Irlanda egli è associato al Dagda (corrispondente a Mitra) o «dio buono», mentre un altro tra i suoi nomi più importanti è Elcmar o «il Maligno, il Grande Invidioso» nelle svariate versioni del ciclo di Étain. Un altro dei suoi nomi è Labraid (il «Parlatore»), padre di Fintan; un altro ancora è Celtchar (l'«Astuto»), padre di Niab/Niam (il «Cielo»), personaggio femminile che svolge un ruolo nella seconda versione della *Morte di Cuchulainn*. Il nome Ogmios, non celtico, si spiega con un adattamento dal greco ὄγμος (ogmos) «cammino, sentiero» (ciò che spiega, anche, il primo nome di Cuchulainn, Setanta, colui che «è in cammino»). Etimologicamente, Ogmios è il «conduttore» e il suo nome greco, straniero, può essere dovuto alla necessità di non nominare una divinità troppo temibile.

In Irlanda Ogme ha la medesima genealogia del Dagda (figlio di Ethliu, variante di Eithne/Étain). Su tutto il problema, v. Françoise LE ROUX, *Le dieu celtique aux liens: de l'Ogmios de Lucien à l'Ogmios de Dürer*, in «*Ogam*» 12, 1960, pp. 209-234 e *Notes d'Histoire des Religions XX, 56: Deux questions relatives à Ogmios: l'origine grecque de la transmission insulaire*, in «*Ogam*» 22-25, 1970-1973, pp. 231-234.

Oirmiach: figlio del dio medico Diancecht e «fratello» di Miach («Moggio»): il suo nome è un doppione di quello di Miach, preceduto da un prefisso. V. *Diancecht, Miach, Airmed, medicina.*

Oisin, forma anglicizzata **Ossian** («Cerbiatto»): figlio di Find ed eroe delle Fianna. Il nome è un diminutivo di *os(s)* che, originariamente, designa un animale del genere dei bovidi o dei cervidi, bue, cervo o daino.

ollam, nella grafia più recente **ollamh**, talora trascritto nella grafia anglicizzata *ollave*: nome del *file* di rango più elevato, ovvero «dottore». È il superlativo dell'aggettivo *oll* «potente».

Ollathir («Padre Potente»): epiclesi del Dagda in quanto re d'Irlanda (Eochaid Ollathir). V. *Eochaid.*

omphalos: parola greca significante «ombelico» e, per estensione, «punto centrale, centro, mezzo» e «centro della terra» riferito a Delfi. Serve a designare un centro religioso di eccezionale importanza dove si concentra l'essenza del sacro. In tale accezione esso corrisponde al celtico *nemeton* e a *Mediolanum.*

ordalia: prova legale che, nel Medio Evo, comportava un giuramento, un duello e una prova con gli elementi, soprattutto acqua e fuoco. V. pp. 228-237.

orientazione: nel mondo celtico essa è disposta secondo un'asse verticale: la sinistra è assimilata al nord, la destra al sud. Ma il nord è il «basso» e il sud l'«alto».

Orsa Maggiore: tale espressione indica il nord e, pertanto, anche gli abitanti di tale regione; ricorre in Lucano (*BCiv.* I, 450-458), ove sono menzionati «i popoli che contemplano l'Orsa Maggiore». Certamente i Celti rientrano tra i popoli chiamati, in modo vago e generico, «Iperborei».

orso: nella concezione celtica l'orso è un simbolo regale. Invece il cinghiale è un simbolo sacerdotale. V. *Arthur.*

ostaggio (irlandese *giall*): generalmente la parola designa il membro di una famiglia regale o principesca risiedente alla corte del re di Tara allo scopo di garantire l'esecuzione di un contratto oppure il rispetto di un giuramento, di una clausola di un trattato, oppure anche, talora, di un'alleanza familiare. Raramente l'accezione anticamente rivestita dal termine coincide con quella moderna. Il padre del celebre re Loegaire viene detto Niall Noigiallach «dai nove ostaggi».

ovum anguinum «uovo di serpente»: nome latino dell'echino fossile, talismano di cui Plinio propone erroneamente un'interpretazione materialistica in merito alla dottrina celtica, da lui travisata, dell'uovo cosmico. La concezione celtica è connessa con il tema indiano dell'«Embrione d'Oro» (*hiranyagarbha*).

P

parola : quale supporto e mezzo espressivo del pensiero, la parola è viva: a questo titolo, essa è superiore e opposta alla scrittura, che è cosa morta (le iscrizioni ogamiche su pietra sono tutte a carattere funerario) e mezzo per fissare magicamente una maledizione, rendendola così valida eternamente. Il termine designante la parola è ben documentato in celtico [irlandese *gûth* «voce», gallico *gutuater* «(sacerdote) invocatore»]; per contro il nome della scrittura è un prestito latino. V. *scrittura, gutuater.*

Partholon : nella cronologia mitica del popolamento dell'Irlanda, descritta dal *Libro delle Conquiste*, Partholon è a capo della stirpe che per prima occupò l'isola dopo il diluvio. Al pari di ogni altro creatore o progenitore, egli fa scaturire laghi e fiumi, fa sorgere pianure; dissoda, inventa la pesca, la caccia, l'agricoltura e l'allevamento. Proprio Partholon crea i primi druidi, i primi poeti, i primi guerrieri, ingaggia la prima battaglia contro i Fomoire, ecc. Fa uscire il mondo dal caos. Poi tutta la sua stirpe muore di malattia e il ciclo creatore ricomincia con il suo successore Nemed. È un fatto singolare che tale progenitore dei Celti insulari abbia un nome di origine latina, tramandato dall'agiografia: *Partholon* deriva da *Bartholomaeus.*

Patrizio (san), in irlandese **Padraig**, dal latino *Patricius*: evangelizzatore dell'Irlanda nel V secolo d.C. Di origine britannica, ci è noto grazie a una *confessio* scritta da lui stesso e a una *Vita Tripartita*, redatta molto tempo dopo la sua morte da un agiografo, Muirchu. Ma tali testi non hanno valore storico, pertanto la nostra conoscenza del personaggio continua a essere molto carente, a onta di una moltitudine di studi e di controversie di ogni genere. Secondo quanto narrano i testi agiografici, egli si sarebbe comportato alla stregua di un druida dotato di facoltà eccezionali, e la sua santità sarebbe consistita in una magia più forte di quella dei suoi avversari. Contrariamente a quanto accade alla maggior parte dei santi continentali, egli non subisce alcun martirio. Predicando il Vangelo e, soprattutto, diffondendo la scrittura, Patrizio imprime una svolta fondamentale alla storia d'Irlanda. L'Irlanda mitica, leggendaria, legata a una tradizione orale estranea al cristianesimo, precede san Patrizio; l'Irlanda storica, cristiana, legata a una tradizione scritta, segue san Patrizio. La conversione della nazione al cristianesimo è opera di un unico uomo che — sembra — ha saputo convincere non solo, innanzitutto, il popolo, ma anche i principi e le classi sacerdotale e guerriera. Dopo la morte del santo, i suoi successori, circonfusi di leggenda nell'agiografia quasi quanto lo era stato lui, non faranno altro che ultimare l'opera da lui intrapresa.

peccato : la concezione cristiana del peccato ricorre nel vocabolario e nelle concezioni dei Celti soltanto in virtù del prestito, verificatosi in tutte le lingue neoceltiche, dal latino liturgico *peccatum*. Quello che viene detto «peccato» (del druida o, eventualmente, del guerriero) non è una trasgressione o un'infrazione della morale in sé, quanto piuttosto una violazione delle regole, della deontologia imposta da un determinato stato e da una determinata classe: in tale prospettiva il male assoluto è la menzogna e, a essa collegata, l'ignoranza. I tre «peccati» si dispongono o si ripartiscono, successivamente o simultaneamente, ai tre livelli funzionali. Per il guerriero i tre peccati sono: gelosia (o avarizia), vigliaccheria, lussuria; per il druida: satira abusiva o iniqua, usurpazione del potere temporale e tentazione femminile (v. il caso di Nédé).

piante: v. *erbe.*

Pietra di Fal: v. *Fal*; cfr. *talismano.*

Pitti (in latino *Picti* o *Pictae*): antico popolo della Gran Bretagna settentrionale e della Scozia. È noto come si conclude la loro storia, nell'alto Medio Evo, ma si ignora tutto quanto riguarda la loro lingua. In Irlandese si chiamano *Cruithnig*, forma goidelica del nome *Pritani* (gallese *Prydyn* o *Prydein*), i quali hanno dato nome alla *Britannia* dei Latini. Dopo aver contrastato a lungo l'occupazione romana della Bretagna insulare, vennero assimilati dai Gaeli (*Scotti*), che colonizzarono la Scozia a partire dal VI secolo, dandole il proprio nome. I Pitti sono ricordati da svariate cronache, irlandesi, britanniche o anglosassoni, che descrivono le lotte da loro intraprese contro gli Irlandesi, i Britanni e gli Anglosassoni; ma la loro lingua è attestata soltanto da pochi toponimi e antroponimi. Non è noto se essa rientrasse nel gruppo britannico o nel gruppo goidelico.

plebe: traduzione del latino *plebs*, che originariamente designa, per opposizione a *populus*, «il complesso dei cittadini che non sono nobili». In seguito la parola *plebs*, e *a fortiori* l'italiano *plebe*, hanno assunto un significato spiccatamente peggiorativo. Cesare lo usa per designare, rispetto alla classe sacerdotale dei druidi e alla classe guerriera dei cavalieri, il resto della società gallica. In tal modo egli osserva tale società secondo una prospettiva romana, usa a distinguere tra patrizi e plebei, e fa rientrare nella plebe, senza ulteriori sfumature, gli artigiani, gli agricoltori e gli schiavi. Ma la società celtica ignorava la distinzione che i Latini facevano anticamente tra *artes liberales* e *artes serviles*: chiunque detenesse un sapere o un'abilità, intellettuale o manuale, accedeva al rango dell'*aes dana* o «gente d'arte». D'altra parte, in Irlanda è considerato un uomo libero chiunque sia *bô-aire* o «proprietario di bestiame». Quindi l'uso della parola *plebs* per designare una classe sociale celtica altro non rispecchia, certo, che un'approssimazione latina: circostanza, questa, ulteriormente aggravata dal fatto che, successivamente, in italiano *plebe* è spesso sinonimo di 'volgo'.

poeta: traduzione concordemente accettata e unica possibile, ancorché assai inesatta, dell'irlandese *file* (reso in latino con *poeta*) e di tutti i termini celtici, antichi o moderni, derivati da *bardos* «bardo». Ma il *file* e il bardo sono specializzazioni diverse all'interno della classe sacerdotale. La poesia celtica tradizionale è definita da norme e da finalità che la rendono una materia ufficiale e colta, per nulla paragonabile alla poesia classica. Il verso celtico nasce come mezzo mnemotecnico, non come pretesto di virtuosismi verbali (il virtuosismo verbale, l'eloquenza rientrano nelle competenze del guerriero). V. *bardo, file*. Sui rapporti tra la poesia celtica e le norme poetiche indoeuropee v. Enrico CAMPANILE, *Ricerche di cultura poetica indoeuropea*, Pisa, 1977, 138 pp.

polo: poiché l'origine della tradizione è a un tempo nordica e polare, è normale che gli dèi dell'Irlanda o Tuatha Dé Danann siano andati nelle Isole a Settentrione del Mondo e che da quei luoghi abbiano fatto ritorno una volta compiuta la loro iniziazione al sapere sacerdotale. Anche i druidi (e i guerrieri) si recano nella Gran Bretagna settentrionale al fine di perfezionare le loro conoscenze o di compiere la propria iniziazione. Nessun testo insulare menziona il polo, ma nulla può venire spiegato prescindendo dal riferimento polare della tradizione. Ciò spiega, altresì, gli Iperborei menzionati dagli scrittori greci.

pontifex: «membro del principale collegio dei sacerdoti romani, incaricato di vigilare sul culto ufficiale e pubblico» (ERNOUT-MEILLET, *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, ed. 1959, p. 521b). Il fatto che Tito Livio usi tale parola per i Celti rispecchia una approssimazione, analogamente a quanto accade con altri termini latini quali *sacerdos* o *antistes (templi)*. Donde l'impossibilità di concludere alcunché in merito all'organizzazione del sacerdozio dei Galli cisalpini, se non che, con ogni probabilità, una organizzazione siffatta esisteva.

porcaro: il porcaro (*muccido*) è, al pari del portiere e dell'intendente, un alto funzionario della corte di un re d'Irlanda: infatti il maiale, spesso non distinto dal cinghiale, era il principale animale domestico allevato presso i Celti e forniva l'alimento-base della dieta carnea celtica. Il racconto intitolato *Compert in Da Muccido* o *Concepimento dei due Porcari* narra le disavventure e le metamorfosi dei due porcari del Nord e del Sud dell'Irlanda, puniti in tal modo per il loro disaccordo.

portiere (irl. *dorsaide*): è stato dovunque un druida, incaricato non soltanto di far entrare i visitatori e i nuovi venuti, ma anche di riconoscere, mediante il proprio sapere e le domande poste da lui, le persone che era opportuno ricevere. In parecchi casi (*Cath Maighe Tuireadh* per esempio) i portieri sono due.

potere temporale: si contrappone all'autorità spirituale, cui è complementare e subordinato. Presso i Celti, poiché l'autorità spirituale è appannaggio dei druidi, il potere temporale è attribuito al re, capo della classe militare, eletto dalla *flâith* («nobiltà») sotto il controllo dei druidi. Qualsiasi potere temporale, qualunque esso sia, è di natura regale: Cesare definisce correttamente *regia potestas* «potenza regale» l'esercizio del governo presso gli Edui. V. *autorità spirituale, vergobretus*.

pozione dell'oblio: bevanda, verosimilmente a base di piante, che i druidi dell'Ulster dettero a Cuchulainn per fargli dimenticare il suo amore per Fand, moglie del dio Manannan, e per ridargli il senno. Essi somministrarono la medesima pozione a Emer, moglie di Cuchulainn, per farle dimenticare la sua gelosia.

predizione: è il servigio reso più frequentemente a un re o a un membro della classe guerriera dai druidi, *filid* o indovini. Costituisce la manifestazione più nota della divinazione, ma la nostra conoscenza si ferma ad alcune formule irlandesi, *glâm dicinn, imbas forosnai, teinm laegda*, ecc., accompagnate da scarne indicazioni tecniche che non sono del tutto sicure, dal momento che la tradizione delle notizie ha subito la censura cristiana. Tuttavia è noto che la predizione si faceva, presso i Celti così come altrove, mediante l'osservazione degli elementi, terra, acqua, cielo, fuoco; mediante l'ausilio di segni, prodigi o sogni; mediante l'impiego della magia e dell'incantesimo; mediante il sacrificio di vittime, animali o umane. Ma non è dato avere una qualsiasi descrizione particolareggiata.

principatus «principato»: parola latina usata da Cesare per designare i magistrati titolari di cariche o di funzioni pubbliche nelle città galliche, principalmente presso gli Edui. Il termine è generico e si riferisce a qualsiasi funzione governativa.

PRINNI LOUDI, PRINNI LAG: formule incomplete estrapolate dal calendario di Coligny. La corrispondenza esistente tra la parola *prinni* e il bretone *prenn*, irlandese *crann* «legno», induce a vedere in tali espressioni l'equivalente dell'irlandese *crann-chur* e del bretone *prenn-denn* («lancio del legno» nell'accezione «tirare a sorte»). Probabilmente si tratta di ciò che, nelle «ordalie» irlandesi, costituiva il giudizio mediante «lancio del legno».

prove: tre sono le prove subite o accettate da Lug, allorché egli giunge a Tara, per verificare i suoi poteri. Egli rimette a posto la Pietra di Fal, che il dio-campione Ogme aveva scagliato all'esterno; vince una partita a scacchi contro il re Nuada; suona l'arpa, eseguendo le tre melodie classiche della musica irlandese: melodie (o arie) del sorriso, della tristezza e del sonno.

provincia: traduzione convenzionale e inesatta della parola irlandese *coiced* «quinto», designante una circoscrizione territoriale che corrisponde, pressappoco, alla *civitas* gallica di Cesare, quanto al numero di tali circoscrizioni. Le *coiceda* irlandesi o le città galliche non soggiacciono ad altri rapporti gerarchici o reciproci se non a quelli dettati dall'immediata opportunità, sia questa, nei fatti, alleanza o ostilità. La provincia centrale dell'Irlanda, *Mide* (inglese *Meath*) «centro», apparteneva al re supremo (*ardri*) dell'Irlanda, il quale risiedeva a Tara. Ma la subordinazione delle province al re supremo non era esente da difficoltà, esattamente come avveniva in Gallia, dove nessun membro di una comunità cittadina nutriva un sentimento di «patriottismo» di portata veramente nazionale. Vi furono città che, come quella dei Remi, combatterono tutta la guerra stando dalla parte di Roma. Le quattro province fondamentali irlandesi, ognuna divisa in trenta o più *tuatha* («cantoni»), sono:

— *Ulad* Ulster (nord-est),
— *Connacht* Connaught (nord-ovest),
— *Mumu* Munster (sud-est),
— *Laigin* Leinster (sud-ovest).

Al tempo della guerra gallica le principali città galliche sono quelle degli:

— Edui
— Sequani
— Arverni
— Remi
— Elvezi.

Cesare ha sfruttato a proprio vantaggio le rivalità esistenti tra loro per conseguire l'egemonia politica, economica e militare sulla Gallia.

Pitagora: filosofo e matematico greco spesso citato in relazione ai druidi, i quali avrebbero intrattenuto costantemente rapporti con i pitagorici, o, addirittura, avrebbero esercitato un influsso sulle dottrine pitagoriche. È certo che, prima della conquista romana, i Celti continentali furono in relazione molto più con i Greci che con i Romani. Ma ciò va ascritto al fenomeno di ellenizzazione che, in generale, coinvolse il mondo antico, in quanto il greco rappresentava già una lingua colta internazionale. Le somiglianze o le eventuali corrispondenze riscontrabili tra le dottrine pitagoriche e quanto ci è noto di quelle dei druidi sono frutto di coincidenze o di analogie e di affinità riconducibili al sostanziale accordo esistente fra tutte le forme della tradizione conosciute in occidente.

Q

quercia: albero sacro dei druidi gallici a dire di Plinio, che fa derivare, con una paretimologia, il nome dei druidi dal greco δρῦς: ma Plinio non indica quale fosse il nome della quercia in gallico. E tuttavia tale nome ci è noto: è un tema in *dervo-* identico in tutte le lingue celtiche, assolutamente estraneo al nome dei druidi. D'altronde le affermazioni di Plinio si rifanno soltanto a un'unica circostanza rituale e il confronto col mondo insulare induce a ritenere che la quercia, pur rivestendo un ruolo fondamentale, non fosse il solo albero sacro dei druidi. Essa simboleggia la forza; ma l'albero, in quanto tale, altro non è che il supporto vegetale del sapere umano e, soprattutto, divino e sacro.

R

racconto: v. *scél*.

Ramo Rosso (Craeb Ruad): nome della dimora del re dell'Ulster a Emain Macha. È una delle tre case appartenenti al re Conchobar: le altre due sono *Teite Brecc* («Casa Screziata») e *Croibderg* («Ramo Sanguinante»). Il Ramo Rosso era adibito a ricevimenti e banchetti, la Casa Screziata conteneva le armi, il Ramo Sanguinante i trofei delle vittorie conseguite (teste mozzate). Per estensione semantica, l'espressione Ramo Rosso talora designa tutta quanta la nobiltà dell'Ulster. V. Françoise LE ROUX, *La «Branche Sanglante» du roi d'Ulster et les «Têtes Coupées» des Salyens de Provence*, in «*Ogam*» 10, 1958, pp. 139-154.

rath: altro nome della «fortezza» o residenza principesca, per esempio *Rath Brese* «Fortezza di Bres» (nel *Cath Maighe Tuireadh*) o *Rath Cruachain* «Fortezza di Cruachan», capitale del Connaught e dimora della regina Medb e del re Ailill. La parola è attestata in gallico nella forma *ratis*, ricorrente in alcuni toponimi.

recht «diritto, legge»: la legislazione irlandese descritta da tutti i testi giuridici riconosce due elementi nel diritto (non distinto dalla «legge»): il *recht aicnid* o «legge di natura» precristiana e il *recht litre* o «legge della lettera», nata dalle riforme successive alla conversione al cristianesimo. Del *recht aicnid* sono state mantenute soltanto quelle disposizioni che non contravvenivano alla lettera evangelica e alla dottrina cristiana. Quindi è avvenuta, esplicitamente, una progressiva assimilazione, conclusasi nella piena identificazione, tra *recht aicnid* e l'Antico Testamento e tra *recht litre* e il Nuovo Testamento, dato che il secondo rappresentava non già l'abolizione, ma piuttosto il compimento della Legge. Grazie a questa sottigliezza, i dottori irlandesi hanno potuto salvaguardare l'essenza del loro diritto, fondato sul principio del risarcimento pecuniario e del non intervento dello Stato nella procedura intentata contro un colpevole.

regia potestas «autorità regia»: espressione usata da Cesare, nel *De Bello Gallico*, per indicare l'esercizio del potere presso gli Edui. V. *potere temporale, autorità spirituale, rix, vergobretus*. V. anche Françoise LE ROUX, *A propos du Vergobretus gaulois: la Regia Potestas en Irlande et en Gaule*, in «*Ogam*» 11,1959, pp. 66-80.

reincarnazione: dottrina secondo cui un essere rinasce in un altro corpo dopo la morte. Si distingue nettamente dal dogma cristiano della resurrezione della carne dopo il giudizio finale, ma viene facilmente confusa con la trasmigrazione delle anime o metempsicosi, la quale comporta quasi sempre un passaggio attraverso stati animali 'periferici' intermedi. La tradizione celtica non contiene alcuna traccia di una fede nella reincarnazione.

religione: usiamo tale parola nell'accezione generica moderna, tesa a designare il complesso dei rapporti tra l'uomo e il divino, tanto sul piano intellettuale (dottrina, credenze o superstizioni), quanto sul piano formale (manifestazioni abituali e cultuali). Tuttavia distinguiamo — com'è necessario — tra la religione, che rappresenta l'aspetto rivelato, essoterico, insegnato a tutti della tradizione e la tradizione propriamente detta, che è l'espressione della Verità universale accessibile soltanto a coloro che sono in grado di comprenderla.

Rhiannon (**rigantona* «Grande Regina»): personaggio mitologico gallese. Il *Mabinogi* di Pwyll ne narra le avventure: il suo movimentato matrimonio con Pwyll (simile agli episodi tragicomici che costellano le disavventure irlandesi di Mongan e di Dublacha nella *Leggenda di Mongan*) e l'immeritato castigo inflittole in seguito all'accusa di aver ucciso suo figlio Pryderi. Rhiannon è stata assimilata alla divinità gallica Epona poiché ella, in occasione del suo primo incontro con Pwyll, monta a cavallo. Ma ciò costituisce una prova

insufficiente: Rhiannon è un aspetto della grande divinità femminile celtica, aspetto che nella mitologia gallese si è obliterato troppo per consentire di avvalersene direttamente negli studi di storia delle religioni.

RIX (genitivo latinizzato *rigis*, plurale *riges*): nome gallico del «re», riscontrabile in antroponimi (*Albiorix, Ambiorix, Biturix, Caturix, Dumnorix, Orgetorix, Vercingetorix*, ecc.) e in alcuni toponimi continentali. La parola viene conservata in tutte le lingue celtiche: irlandese *rî*, genitivo *rîg*, antico gallese e antico bretone *ri*. Il tema è **reg-*, attestato in indoeuropeo, oltre al celtico, dal sanscrito *râjah* e dal latino *rex*, genitivo *regis*. Il celtico lo ha dato in prestito al germanico, anticamente, per formare **riko-s*, antico alto-tedesco *rih*, tedesco moderno *Reich* «impero». All'epoca di Cesare, in Gallia il declino della sovranità costituiva un fenomeno recente ed essa non era ancora scomparsa da tutte le città. Nella concezione celtica il re è inteso come un intermediario tra la classe sacerdotale, che amministra il sacro, e le altre due classi, la guerriera e la produttrice. Egli è il 'motore immobile' che mantiene l'equilibrio e la prosperità dei suoi stati. Il buon re irlandese è un generoso dispensatore, il cattivo re è colui che esige tasse e imposte. Il re rende giustizia, ma è il druida colui che fa giurisprudenza; il re è indispensabile per vincere la guerra, ma non prende parte al combattimento. Il suo colore simbolico, il bianco, è sacerdotale, ma egli non è un sacerdote, essendo stato innalzato alla dignità regale mediante un'elezione, sotto il controllo dei druidi. A lui non è lecito non appellarsi ai druidi, così come, per contro, al druida non è dato negargli i suoi servigi. Il re, non il druida, soggiace alle molteplici interdizioni e ingiunzioni delle *geasa*. Cfr. *geis*.

Rom: località (Deux-Sèvres) dove è stata scoperta nel 1887, incisa su una tavoletta di piombo, in scrittura corsiva del III o del IV secolo, una formula esecratoria. Per molto tempo le difficoltà di lettura hanno fatto credere che essa fosse redatta in gallico. In realtà essa è scritta in latino e soltanto alcuni antroponimi sono gallici. V. Rudolf EGGER e Christian-J. GUYONVARC'H, *La tablette d'exécration de Rom (Deux-Sèvres); la langue et les acteurs gallo-romains. Les anthroponymes gaulois*, in «*Celticum*» 5, Rennes, 1962.

Ross (tasso di): albero primordiale che dava frutti prodigiosi: chiunque li assaggiasse diventava sapiente. il toponimo è localizzato da HOGAN, *Onomasticon Goidelicum*, p. 400a a Rush, nella contea di Dublino.

roth ramhach («ruota munita di remi»): nei frammenti dei testi relativi al mitico druida Mog Ruith è menzionata tale «ruota munita di remi», la quale altro non è che la ruota cosmica. La sua caduta sarà il segno della fine del mondo; essa richiama l'attributo di Taranis in tutte le rappresentazioni figurative gallo-romane.

Ruad Rofessa «Rosso dalla Scienza Perfetta»: epiclesi del Dagda, esprime tutta la sua scienza druidica mediante il duplice simbolismo (il sapere e il rosso guerriero) della sovranità.

S

sacerdos «sacerdote»: la parola è usata ripetutamente da Cesare, nel *De Bello Gallico*, per designare i druidi allorché non è necessario distinguerli da un'altra classe sociale. Proprio la parola *sacerdos* ha fornito all'irlandese il nome indicante il sacerdote cristiano, *sagart*. V. *druida, sacerdote, classe, funzione*.

sacerdote: usiamo tale parola per designare il druida in generale, senza distinguere tra le specializzazioni, in quanto la nozione di sacerdozio è globale, non riducibile a una frammentazione (contrariamente alla terza funzione, che è molteplice, e alla seconda funzione, che è duplice, regale e guerriera). Nei fatti, allorché esiste un'amministrazione del sacro e — fatto principale, ma non esclusivo — se si compie un sacrificio, allora si può parlare di sacerdozio. In tal senso il druida è sacerdote. Tuttavia questo termine è troppo limitativo per definire nella sua integralità il complesso degli ambiti in cui si esplica l'attività del druida (insegnamento, giustizia, poesia, ecc.).

sacrificio: il sacrificio è, con la preghiera e la meditazione, l'atto religioso essenziale, mediante il quale la società umana si riallaccia al sacro, indispensabile alla sua esistenza. Ma, mentre la preghiera e la meditazione sono, a determinate condizioni, consentite al laico — che può avvalersene efficacemente —, il sacrificio è, in tutti i suoi aspetti, fondamentale prerogativa del sacerdote. Quest'ultimo lo compie a vantaggio esclusivamente personale, ma generalmente ne riversa i benefici sulle persone che hanno preso parte a esso o vi hanno assistito. Non esiste religione senza sacrificio, vegetale, liquido o animale. Quindi il sacrificio umano è inevitabile, ma è tanto più raro in quanto esso è tale, poiché l'uomo costituisce la vittima più nobile nella gerarchia rituale. Resta ancora ignoto se esistesse una distinzione tecnica analoga a quella riscontrata a Roma tra la *victima* (vittima sacrificata per rendere grazie di un favore divino) e l'*hostia* (vittima sacrificata per espiare la collera di un dio o degli dèi). Tuttavia ora è possibile determinare la ripartizione funzionale dei metodi rituali del sacrificio nel mondo celtico:

— *non cruento e sacerdotale (con gli elementi, senza uso di armi)*:
impiccagione (legno),
crocifissione (legno),
immersione (acqua),
cremazione (fuoco),
inumazione (terra);

— *cruento (al livello guerriero)*:
uccisione mediante spada, lancia o qualsiasi altra arma;

— *liquido e vegetale a livello della terza funzione produttrice*:
libagione (di un liquido),
oblazione (di vegetali).

È evidente che, ogni volta, il druida è il sacrificatore, ma il metodo sacrificale dipende dalle intenzioni del sacrificante. I sacrifici di grandi animali (cavallo, toro) vanno connessi con la seconda funzione per via dell'elezione regale; la libagione di un liquido fermentato (cfr. il soma vedico) è sicuramente correlata con la sfera della sovranità.

SALLUVII (Salî): popolo della Gallia Narbonense, stanziato nella regione di Aix e di Arles. Proprio a partire da loro, con la distruzione del loro *oppidum* di Entremont, ebbe inizio nel 121 a.C. la conquista della Narbonense, volta a stabilire un collegamento diretto tra Italia e Spagna.

Samain: festa irlandese del primo di novembre, fine e inizio dell'anno. Ma *Samain* non appartiene né all'anno che finisce né a quello che comincia: la festa è un 'periodo chiuso' all'infuori del tempo, quindi essa rappresenta l'unico momento in cui gli uomini possono venire a contatto con gli abitanti dell'Altro Mondo. Unicamente per tale motivo tutti i racconti mitologici (ed epici) si svolgono, oppure fanno ricorrere i loro episodi principali, a *Samain*. La parola significa «riunione», ma gli Irlandesi l'intendono o l'interpretano «fine o ricapitolazione dell'estate» per analogia con *sam* «estate». Al pari delle altre festività,

ma ancora di più, *Samain* è contraddistinta da riunioni, banchetti, festini di ogni sorta che si protraggono per una settimana (o due), come minimo tre giorni prima, il giorno stesso di *Samain* e tre giorni dopo *Samain*. L'equivalente gallico *SAMONIOS* esiste nel calendario di Coligny, segnatamente in una formula che rievoca i «tre giorni» di *Samain*. V. *Samonios*.

Samair: fiume irlandese che nasce dal Lough Erne.

Samildanach «abile in molte tecniche»: epiclesi di Lug il quale, nel racconto del *Cath Maighe Tuireadh*, esprime così il suo carattere polifunzionale. Egli riunisce in sé tutte le abilità e tutti i poteri di tutti gli dèi. V. *Lamfada* e *Lonnandsclech*.

samolus «senecione»: pianta medicinale di cui Plinio descrive la raccolta rituale. Cfr. *selago*.

SAMONIOS: nome di mese, ricorre nel calendario gallico di Coligny. Corrisponde all'irlandese *Samain*, nome della festa del primo di novembre. V. tale parola.

satira: diversamente dalla satira latina o classica, che è un'opera letteraria composta da un determinato autore, noto o anonimo, la satira celtica è un incantesimo magico e cantato, pronunciato da un membro della classe sacerdotale, druida o *file*. Quindi essa è sostanzialmente diversa dall'eulogia o dal biasimo, che sono di competenza del bardo e non comportano alcuna sanzione magica. La satira ha come conseguenza immediata, almeno nel mito, la morte o la disperazione della vittima. Pertanto essa è molto vicina all'incantesimo, quando, addirittura, non giunge a confondersi con quest'ultimo (come, per esempio, nel caso del *glam dicinn*). Il suo profondo significato religioso prova l'onnipotenza della classe sacerdotale, la quale trova nella satira un'arma efficace, atta a imporre il proprio volere. Nei rari casi di satira abusiva è eccezionale che il druida colpevole venga punito veramente, ma ciò può anche avvenire (v. l'esempio di Athirne Ailgesach); inoltre i trattati giuridici prevedevano una sanzione legale, in quanto l'ingiustizia era assimilata alla menzogna e all'ignoranza. V. *druida, file, poeta, indovino, faith*.

scacchi (gioco degli): così vengono tradotti abitualmente l'irlandese *fidchell* e il gallese *gwyddbwyll* (ripreso in bretone nel neologismo *gwezboell*), letteralmente «intelligenza del legno». Tali termini designano un gioco che richiede pedine e una scacchiera quadrata suddivisa in caselle bianche e nere. Esiste anche il *brandubh* («corvo nero»?). Ma non si sa nient'altro, poiché i testi, pur facendone menzione, non forniscono indicazione alcuna sulle regole del gioco, tranne il fatto che era indispensabile una posta. Per definizione e per eccellenza il gioco degli scacchi è regale e divino. Può valere come prova e talora la sua posta, come accade nella terza versione del ciclo di Étain, è la Sovranità, personificata dalla regina d'Irlanda.

scél, plurale **scéla** «racconto»: l'irlandese non conosce nessun'altra parola per nominare e definire i testi da noi chiamati mitologici ed epici. Imparentata con il gallese *chwedl*, dallo stesso significato, e con il bretone *kel*, plurale *keloù, keleier* «racconti», la parola designa, riferendosi al carattere orale della tradizione, un «detto» destinato a venire recitato, non scritto. Qualsiasi nozione di genere letterario o di classificazione stilistica è estranea all'Irlanda. Per contro, sono molto pronunciate le differenze qualitative: *scél* è il racconto in prosa, mentre qualsiasi poesia con rime, allitterazioni o assonanze, qualsiasi metro poetico ha un nome ben preciso che corrisponde, a un tempo, alle sue caratteristiche tecniche e alla qualifica di colui che compone e recita la poesia: *anamain, bairdne, laid, nath*, ecc.

Lo stesso vale per la «retorica», passi o formule enfatiche quasi sempre incomprensibili, sia perché la lingua è alterata, sia perché essa è diventata troppo ostica per noi. Gli Irlandesi classificavano i loro racconti (prosa spesso inframmezzata da versi) anche secondo gli argomenti, perfino secondo i titoli: battaglie, assassinii, concepimenti, assedi, razzie, ecc., non secondo cicli. Il druida che recitava o narrava doveva sapere tutto a memoria.

sciamanismo: nome dato a un complesso di pratiche magiche in uso in regioni asiatiche non indoeuropee. Lo sciamanismo privilegia la magia, non già come tecnica ausiliaria della religione, ma come unico mezzo per giungere all'estasi e alla realizzazione spirituale. Non è legato a una classe sacerdotale organizzata e non ne esiste traccia alcuna nella tradizione celtica.

scrittura: non esiste scrittura celtica epicorica anteriormente alla cristianizzazione, eccezion fatta per gli *ogam* irlandesi, riservati alla magia e alla divinazione (ma di essi mancano testimonianze concrete antecedenti alla fine dell'antichità; inoltre, essi sono rappresentati soltanto da brevi iscrizioni funerarie: nome del defunto e nome di suo padre). I Galli — a dire di Cesare, confermato dall'epigrafia — usavano l'alfabeto greco. Ma, a seconda della località o dell'epoca e dell'influenza esterna, i Celti continentali hanno usato caratteri latini, etruschi o iberici. L'uso generalizzato della scrittura è posteriore alla romanizzazione in Gallia e alla cristianizzazione in Irlanda. Le testimonianze epigrafiche dell'antichità celtica provengono tutte dalle regioni periferiche sottoposte all'influenza classica: Gallia meridionale, Italia del Nord, Spagna. V. *ogam*.

SEGOVESUS (Segoveso): nipote del mitico imperatore gallico Ambigato, fratello di Belloveso e capo della spedizione partita alla volta della Selva Ercinia. Il nome significa «capace» o «degno della vittoria».

Semias: druida primordiale dei Tuatha Dé Danann, nelle isole a settentrione del mondo. Risiedeva nell'isola di Murias, il cui nome è connesso con quello del mare (*muir*). Il suo nome significa «sottile». Dall'isola di Murias proviene il calderone del Dagda.

semnotei (dal greco σεμνότης «gravità, maestosità»): termine usato talora per designare i druidi, ma senza rapporti con una denominazione celtica originaria. V. le appendici.

SENA: nome gallico dell'isola di Sein; cfr. *Gallisenae*.

Senath Mor («Grande Antico Guado»): altro nome di Ath Luain, nella grafia anglicizzata, Athlone.

selago: «pianta simile alla sabina», di cui Plinio descrive la raccolta rituale. Si tratta di una pianta medicinale.

Sencha, figlio di Ailill: storico della corte del re dell'Ulster, Conchobar. Il suo nome esprime la sua funzione (*senchas* «antichità»). I suoi colleghi principali sono Cathbad (capo dei druidi dell'Ulster), druida guerriero, Amorgen il poeta e Fingen il medico. È sempre lui, con la sua bacchetta, a placare gli Ulati quando scoppia un tumulto o insorge una disputa.

Senchan Torpeist: *file* il quale, dal momento che i suoi colleghi non riuscivano a recitarla per esteso, osò evocare il re Fergus per ottenere il racconto integrale della *Tain Bo Cualnge*. *Senchan* è un diminutivo di *Senchas*, ma *Torpeist* non trova spiegazione: forse *-peist* è il genitivo di *piast* «bestia» (dal latino *bestia*); il significato di *tor-* è indeterminato.

Sengann: eroe dei Fir Bolg nel racconto della Prima Battaglia di Mag Tured. Il nome è composto da *Gann*, antroponimo attestato nella forma semplice, e da *sen-* «vecchio» usato come prefisso. V. *Gand, Gann.*

SENONES (Senoni): popolo della Gallia stanziato nella Champagne meridionale e nella parte settentrionale della Borgogna, dove adesso sorgono i dipartimenti della Seine-et-Marne, del Loiret e della Yonne. La loro capitale era Agedincum e da loro ha preso nome Sens (Yonne). Tale nome significa «gli antichi». Un ramo dei Senoni era stanziato nella Gallia cisalpina.

SEQUANI (Sequani): popolo gallico risiedente, all'epoca della guerra gallica, a occidente del Jura, tra la Saône, il Reno e i Vosgi. La loro capitale era *Vesontio* (Besançon). Avversari degli Edui, si erano rivolti ad Ariovisto e ai suoi Germani per instaurare l'egemonia sulla Gallia. Proprio tale rivalità, assommandosi al tentativo di migrazione degli Elvezi, fornì a Cesare il primo pretesto per intervenire. Gli Edui si rivolsero a lui per sbarazzarsi dei Sequani e del pericolo germanico. Il nome dei Sequani deriva dall'idronimo *Sequana* (la Senna), la cui etimologia, controversa, è spesso ricondotta al ligure. Ma il *-kw-* interno denota piuttosto una forma molto antica.

SERERONEOS: indovino che, secondo lo Pseudo-Plutarco, partecipò alla fondazione di Lugdunum. Il nome resta inspiegato e il personaggio è certamente mitico.

Sétanta: primo, antico nome di Cuchulainn. Lo mantenne fino all'età di cinque anni, cioè finché il druida Cathbad non gli impose il nome Cuchulainn poiché egli aveva ucciso il cane del fabbro Culann. Sétanta è una formazione participiale fatta su *set* «strada» (bretone *hent*): significa il «viandante» e ciò induce a ricordare il ruolo di 'guida' di Ogmios. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XII. 46. L'anthroponyme irlandais Setanta et les Setantii*, in «*Ogam*» 14, 1962, pp. 592-598.

sîd, plurale **sîde**, irlandese moderno **sîdh**: nome specifico dell'Altro Mondo. Il significato-base è «pace» (cfr. il gallese *heddwch*). La frequenza con cui il termine ricorre e il suo significato secondario «monticello, collina», applicato a numerosissimi toponimi, si spiegano con la concezione irlandese dell'Altro Mondo e con le leggende relative ai Tuatha Dé Danann:

— da un lato, il *sid* è sito oltre il mare, ma qualsiasi distesa d'acqua, lago o fiume, conduce a esso. Ciò spiega la ragione per cui, per andare nell'Altro Mondo, bisogna attraversare l'oceano o penetrare nelle profondità di un lago, o perfino di una sorgente (immagini ridotte dell'oceano);
— dall'altro lato, dopo essere stati sconfitti dai Goideli, i Tuatha Dé Danann si sono rifugiati sottoterra: quindi il *sid* è ubicabile anche sotto poggi, tumuli, colline o elevazioni del suolo: ciò spiega il suo significato di «collina». In linea di massima, ogni divinità possiede oppure occupa un *sid*.

In ogni modo, dovunque esso vada localizzato, il *sid* è un paese meraviglioso in cui gli esseri umani non riescono a giungere con i propri mezzi. Il modo più frequente con cui il *sid* si manifesta agli umani è dato dall'apparizione di una *bansid* (inglese *banshee*) o «donna del *sid*», la quale viene a cercare un mortale (un uomo, mai una donna) per condurlo al paese dell'eterna giovinezza. I differenti nomi del *sid* esprimono chiaramente le concezioni celtiche dell'Altro Mondo:

— *Mag Meld* «Pianura del Piacere»;
— *Mag Mor* «Grande Pianura»;

— *Tir na mBéo* «Terra dei Viventi»;
— *Tir na mBân* «Terra delle Donne»;
— *Tir na nOg* «Terra dei Giovani»;
— *Tir Tairngire* «Terra di Promessa»

(l'ultima denominazione è cristianizzata per analogia con la Terra Promessa degli Ebrei). Sul nome del *Sid* v. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XIII. 47. Irlandais SID, gaulois *SEDOS «Siège, demeure des dieux»*, in «*Ogam*» 14, 1962, pp. 329-340.

SILURES: popolo della Bretagna insulare, sito nella parte occidentale e meridionale del Galles. La loro capitale era, in epoca romana, *Venta Silurum* (Caerwent nel Monmouthshire).

Sinand (Sinann): nome irlandese del fiume Shannon.

Siûr: fiume del Munster, nella grafia anglicizzata Suir.

Slaine: nome irlandese del fiume Slaney, sfociante nel fiume Boyne a nord della località chiamata con lo stesso nome, nella contea di Meath.

Slemain Mide: nome di un luogo importante nella *Tain Bo Cualnge*: colà si accamparono gli Ulati mentre avanzavano contro l'esercito di Medb. Ma è impossibile localizzarlo in qualche modo. V. HOGAN, *Onomasticon Goidelicum*, p. 604b.

Sliab (nella grafia anglicizzata *Slieve*) «montagna»: elemento di toponimo frequente nei nomi di luoghi, mitici e reali: *Sliab Dallan* «Montagna di Dallan», *Sliab Betha* «Montagna di Bith», *Sliab Fuait* «Montagna di Fuat», *Sliab Eiblinne* «Montagna di Eblenn (Eithne)», ecc.

Socht: nome di un ostaggio di Cormac, proprietario di una spada sul possesso della quale sorse una contestazione: in tale circostanza la scrittura fornì falsa testimonianza contro la parola viva. *Socht* significa «silenzio».

soscela, letteralmente «buona novella»: nome irlandese, ricalcato sul greco, del Vangelo.

sorbo: arbusto generalmente confuso, in tutti i testi, con il nocciolo (*coll*) relativamente a tutte le operazioni magiche dei druidi.

sovranità: complessa quanto a conseguenze e a implicazioni, la sovranità celtica è semplice per quanto riguarda il suo principio costitutivo, quale esso risulta dalla verifica condotta sui testi mitici, epici e mitologici insulari: il re non è sovrano, ma possiede la sovranità, di cui egli si è impadronito secondo una formula abituale e immutabile. Di natura femminile rispetto al re, la Sovranità, allegoria della terra d'Irlanda, è personificata da una giovane donna avvenente, regina dell'Irlanda o di una provincia, cui il re, per acquisirla, deve pagare un prezzo. Secondo la definizione della regina Medb, il re deve essere «senza paura, senza gelosia, senza avarizia», mentre la regina stessa non è mai «senza un uomo all'ombra di un altro»; infatti, se il re è soggetto al tempo e può essere sostituito, la Sovranità, sempre giovane e sempre vergine, dotata di una fulgida bellezza tentatrice, è tanto eterna quanto lo è il principio che essa rappresenta e incarna. Il re malvagio, il re imprudente, il re avaro o logorato dal potere perde la regalità, sia morendo sia decadendo. Soltanto gli dèi, padri, fratelli, figli di mariti della Sovranità, sono pienamente sovrani. Infatti la

Sovranità è, nella sua essenza, a un tempo unica e duplice. Nei fatti, essa è la totalità dell'autorità spirituale che, mediante il sacerdozio, sovrasta tutto, ma essa è anche il potere temporale, strettamente subordinato all'autorità spirituale. Ciò è riassunto in India dal binomio, espresso al duale, *Mitra-Varuna*, nel mondo celtico dall'indissociabile solidarietà tra druida e re. In termini funzionali, la Sovranità è nel contempo sacerdozio e guerra. Ma, se il sacerdozio (cioè il druida) ha il diritto, e talora il dovere, di fare la guerra, il re non può mai accedere al sacerdozio: a lui spetta sollecitare e ricevere i consigli del druida.

stele funeraria : elemento o parte dei funerali. Sulla stele venivano incisi gli *ogam* che indicavano il nome del defunto.

stregone: la parola è talora riferita, con o senza intento peggiorativo, ai druidi: ciò avviene, da un lato, a causa del significato degradato assunto dal nome del druida, *draoi*, nell'irlandese moderno e nel folklore, dall'altro lato a causa delle numerosissime testimonianze che, pur non fornendo o indicando mai alcunché di attendibile circa le tecniche incantatorie, divinatorie o rituali, provano quanto fossero frequenti le magie. Ma il termine va messo al bando, perché non corrisponde a nessuna delle norme e delle specificazioni celtiche. Le stregonerie sono conseguenze tardive della decadenza della classe sacerdotale dopo la romanizzazione della Gallia e la cristianizzazione dell'Irlanda.

Sualtam, Sualtach : padre putativo di Cuchulainn. Resta ucciso dal proprio scudo per aver infranto la *geis* che proibiva agli Ulati di parlare prima del re. Il nome significa «buon tutore».

Suantraige («Ritornello del Sonno»): nome simbolico di uno dei tre arpisti di Fraech nel racconto *Tain Bo Fraech*.

T

Tae, Talom, Trog [«Nascita, Terra (?), Parto»]: uno dei tre gruppi di tre coppieri dei Tuatha Dé Danann, secondo quanto narra *Cath Maighe Tuireadh*.

Tailtiu: figlia di Mag Mor, «re di Spagna», madre adottiva di Lug, moglie di Eochu, ultimo re dei Fir Bolg negli annali leggendari. La parola è connessa con *talamh* «terra» (equivalente etimologico irlandese del latino *tellus*). È una delle personificazioni allegoriche dell'Irlanda; il suo nome sopravvive in quello di Tailtown, nella provincia del Meath, luogo dove ci si riuniva per celebrare la festa di *Lugnasad*.

talamh «terra». V. la voce precedente.

talismani: così sono chiamati, con un termine convenzionale riferibile a tutto l'ambito indoeuropeo, gli oggetti sacri e prodigiosi che costituiscono gli attributi funzionali dei principali dèi fra i Tuatha Dé Danann irlandesi e che fondano concretamente il loro potere divino e sovrano. Essi sono:
— la lancia di Lug,
— la spada di Nuada,
— il calderone e la mazza del Dagda,
— la Pietra di Fal.
La lancia di Lug è l'arma infallibile e imparabile del dio supremo (essa gli serve anche e soprattutto per conferire la regalità); la spada di Nuada è il «gladio di luce» simboleggian-

te il potere regale, di natura guerriera; il calderone del Dagda, prototipo del Graal arturiano, è il simbolo dell'abbondanza, mentre la mazza che da un lato uccide e dall'altro lato resuscita è l'insegna del signore della vita e della morte. La Pietra di Fal, propria di nessuna divinità in particolare, è il simbolo della Sovranità connessa con la terra d'Irlanda. V. Françoise LE ROUX e Christian-J. GUYONVARC'H, *La souveraineté guerrière de l'Irlande*, in «*Celticum*» 25, *passim*.

taman: così si chiama il poeta appartenente al rango più basso. La parola ha parecchi significati:
«tronco di albero»,
«persona stupida»,
«corpo senza testa».
Quindi può agevolmente riferirsi a un poeta agli esordi della carriera.

Tara: situata nella provincia del Meath, nel centro simbolico dell'Irlanda, Tara è la capitale del re supremo (*ardri*), del quale i re delle altre quattro province, Ulster, Connaught, Leinster e Munster, sono i vassalli più o meno consenzienti. A Tara si tenevano, in epoca mitica, le grande assemblee politiche e religiose; là veniva anche organizzato, a intervalli regolari, il «festino di Tara», gloriosa manifestazione che siglava ogni inizio o ogni conferma di un regno. Il nome riproduce la grafia anglicizzata di *Temair*, genitivo *Temrach*. Cfr. *Druim Chain, Caon Druim*.

tarabara: nome bretone della «Ruota della Fortuna», documentato da alcuni esemplari custoditi in chiese e cappelle: simboleggia l'evoluzione e l'involuzione umane nonché, a un tempo, il configurarsi del caso, poiché la Fortuna è il complesso delle cause seconde mediante le quali Dio governa senza mai esserne coinvolto. Il nome è onomatopeico.

TARANIS («Tuono»): nome del dio gallico equivalente di Giove, avente come attributo la ruota. Il teonimo significa «tuono» (gallese e bretone *tarann*) e la divinità gallica è rappresentata, in tutta l'iconografia gallo-romana, da un uomo che tiene in mano la ruota cosmica. V. Françoise LE ROUX, *Taranis, dieu celtique du Ciel et de l'Orage*, in «*Ogam*» 10, 1958, pp. 30-39.

tarbfes «festino del toro»: parte del rituale dell'elezione regale descritto dal racconto del *Seirglige ConCulaind*. Comporta il sacrificio di un toro, ma la parola ha un significato duplice, poiché *tarb* viene spesso usato in senso metaforico per designare il re.

Tech Duinn («Casa di Donn»): luogo dove il mitico capo dei Goideli, Eber Donn, annegò giungendo in Irlanda. Il nome è rimasto a indicare un isolotto a sud di Kenmare Bay, appartenente a un gruppo di tre scogli isolati. La leggenda vuole che tale luogo sia una tappa dei morti lungo il loro viaggio verso l'Altro Mondo.

Tech Midchuarta («Casa del Centro», letteralmente «del circuito centrale»): nome dell'edificio nel quale il re d'Irlanda teneva il Festino di Tara. Il nome allude al simbolismo centrale della regalità suprema.

Teilginn (Talcend) («il Tonsurato»): soprannome dato a san Patrizio in alcuni testi, non tutti agiografici. La parola ha avuto, in seguito, il significato di «chierico, sacerdote».

teinm laegda: incantesimo usato dai *filid*, basato su una tecnica molto affine a quella dell'*imbas forosnai*, si svolgeva in due tempi:

1) «masticando» il pollice sotto un dente;
2) cantando un breve componimento poetico.
Teinm è nome verbale da *teinnid* «taglia, mastica, spezza» e *laegda* è aggettivo derivato da *laid* «canto». Letteralmente significa «masticazione cantata».

tempio: esistono templi gallo-romani, ma non v'è alcun tempio celtico di epoca preromana. Il concetto di santuario, tradotto da *nemeton*, implica soltanto l'esistenza di un luogo sacro — che può essere una foresta — ma non quello di costruzione analoga al *templum* latino. L'uso della pietra è invalso in Gallia soltanto per effetto dell'influenza classica.

teologo: s'intende tale parola nel significato etimologico di sacerdote specializzato nello studio della divinità. In teoria la definizione dovrebbe riferirsi a tutti i sacerdoti, ma, nei fatti, essa riguarda soltanto un settore della sfera di attività intellettuale e spirituale dei druidi. Tuttavia non si può affermare che essa costituisca la prova o la traccia di una specializzazione gallica.

Thulé: nome del mitico luogo situato da qualche parte a nord del mondo, laddove si vede il sole di mezzanotte: generalmente gli autori antichi l'hanno localizzato nell'isola più settentrionale delle Shetland, Unst. A parte le lingue classiche (che dovettero prendere a prestito un nome epicorico), il nome è attestato solitamente in antico inglese (*Thŷlé, Thŷla, Tile*), ma la spiegazione etimologica, la quale non può fare altro che orientarsi verso il celtico, è ardua. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIII. 167, Remarques sur le nome de Thulé*, in «*Ogam*» 22-25, 1970-1973, pp. 283-284.

Tigernach Tetbannach mac Luchta: mitico re del Munster menzionato in parecchi racconti, tra cui il *Seirglige ConCulaind* o *Malattia di Cuchulainn*. Certo è il significato di *Tigernach*: «Signore, Sovrano»; quello di *Tetbannach* pare essere «dai colpi mortali». La variante *Tetbuillech* è più chiara: «che colpisce furiosamente».

Tigernmas (figlio di Follach): nome del mitico re che, secondo quanto narrano i frammenti relativi a Mag Slecht, regnava sull'Irlanda pagana. Letteralmente significa «Signore della Morte, figlio di Sovrano».

Tir na mBân «Terra delle Donne». V. *Sid*.

Tir na mBéo «Terra dei Viventi». V. *Sid*.

Tir Tairngiri «Terra di Promessa». V. *Sid*.

Tlachtgha: nome di una collina, nella parte della provincia del Meath ricavata dal Munster. Ivi i druidi accendevano il fuoco sacrificale a ogni festa di *Beltaine*.

totemismo: dottrina postulante l'esistenza, nella fede religiosa, di progenitori animali dai quali si crede discenda il credente. A onta dei teonimi o degli antroponimi contenenti nomi di animali (*matu-* «orso», *mocco-* «cinghiale», ecc.), non esiste traccia alcuna di totemismo nella religione celtica. Tutti i nomi di questo tipo rispecchiano un simbolismo connesso con quello proprio di un particolare animale. V. *zoomorfismo*.

tradizione: la tradizione celtica si può definire soltanto come il complesso della spiritualità dei Celti e di tutto quanto da essa dipende anteriormente (e in certi casi posteriormente)

alla conversione al cristianesimo. Essa ingloba — al pari dell'autorità spirituale di cui essa è il fondamento — tutti gli aspetti dei rapporti tra l'uomo e il divino, nonché tutta l'organizzazione, umana e sovrumana, del cosmo. A questo titolo, essa non ammette distinzione alcuna tra il sacro e il profano né, essendo perfetta per definizione, soggiace all'evoluzione della vita umana. In tal senso si può paragonare esattamente al brahmanesimo, con la differenza che i testi celtici non ci offrono nessun equivalente dei *Brahmana* o delle *Upanishad*, e che la tradizione celtica non è più una tradizione viva. Tuttavia conserva intatta la propria valenza didattica.

trasmigrazione: nel preciso significato di «passaggio di un'anima da un corpo entro un altro corpo». La parola è sinonimo di metempsicosi.

trasmissione: i testi irlandesi, ricopiati a partire dall'alto Medio Evo a opera dei monaci degli *scriptoria*, ci assicurano la trasmissione della tradizione celtica in quanto materia 'morta'. Tuttavia i monaci non l'hanno considerata una tradizione — non potevano più intenderla come tale —, ma come il coerente complesso di una storia nazionale dell'Irlanda oppure, all'occasione, come una serie di finzioni poetiche. Ciò spiega l'assenza di qualsiasi ostilità da parte del cristianesimo celtico nei confronti della religione precristiana, considerata una sorta di storia paragonabile a quella dell'Antico Testamento. La storicizzazione degli dèi è avvenuta soltanto *pro forma* e i molteplici conflitti tra druidi e santi sono unicamente giustificazioni agiografiche fittizie e tardive.

Tre Dèi: i «tre dèi» sono, nel pantheon irlandese, il dio supremo, che sfugge a ogni classificazione, Lug e i suoi due «fratelli», il dio-druida Dagda e il dio-campione Ogme. Il primo trascende le tre funzioni sociali e cosmiche, gli altri due sono le due 'facce' opposte e complementari della grande divinità sovrana equivalente o corrispondente al binomio vedico Mitra-Varuna. Simboleggiano anche la totalità del mondo visibile, chiaro e scuro, buono e malvagio, celeste, terrestre e infero. V. *Tuatha Dé Danann*.

Tre Dèi di Dana: sono i tre figli di Tuireann, Brian, Iuchar e Iucharba, i quali potrebbero venire scambiati per la triplicazione di un unico personaggio mitico, Brian, il quale è rivale e avversario di Lug, pur essendone parente. Nel racconto della *Morte dei Figli di Tuireann* i tre fratelli uccidono il padre di Lug, Cian e, come risarcimento per indennizzare tale assassinio, portano a Lug i molteplici oggetti prodigiosi che serviranno a vincere la battaglia di Moytura contro i Fomoire. Muoiono, spossati, al termine della ricerca. V. i *Textes mythologiques irlandais* I/1, pp. 105-143.

Trefuilngid Treochair: epiclesi quasi certa di Lug nel racconto della *Fondazione del Dominio di Tara*. Il significato più verosimile è «Demiurgo dal Gran Trinciante».

tre giorni: unità cronologica e misura temporale della festa di *Samain* (generalmente tre giorni prima della festa, il giorno stesso della festa e tre giorni dopo la festa); va connessa con l'espressione presente nel calendario di Coligny *TRINOUX(TION) SAMON(I) SINDIU(OS)* «i tre giorni di Samain (cominciano) oggi». [V. Françoise LE ROUX, *Le calendrier gaulois de Coligny (Ain) et la fête irlandaise de Samain (Samonios)*, in «*Ogam*» 9, 1957, pp. 337-342].

tribù: traduzione generalmente impostasi — e inesatta — dell'irlandese *tuath* che, originato da un tema **touta-* «gente, popolo» (cfr. gallese e bretone *tud* «gente»), designa a un tempo una suddivisione territoriale e coloro che vi risiedono: per esempio, *Ulad* è nel con-

tempo l'«Ulster» e gli «abitanti dell'Ulster». S'impone il confronto con i *pagi* gallici, suddivisioni di *civitates* descritte o enumerate da Cesare; pertanto è lecito tradurlo «cantone».

tripartizione: organizzazione che, nell'ideologia religiosa indoeuropea definita anzitutto dagli studi di Georges Dumézil, suddivide gli dèi e l'umanità in classi cui sono ascritte tre funzioni, comprendenti ogni forma possibile di attività:

— *Prima Classe Sacerdotale*:
funzione religiosa,
amministrazione del sacro;
— *Seconda Classe Guerriera*:
guerra, magia;
— *Terza Classe Produttrice*:
artigianato, agricoltura, allevamento,
pace, voluttà, abbondanza.

Le classi (cristallizzate in «caste») e le funzioni sono descritte esplicitamente in India da *Manavadharmashastra* («Leggi di Manu»), che ne propongono lo schema seguente:

Brahmani : sacerdoti,
Kshattriya : guerrieri,
Vaishya : mercanti.

Una quarta casta, priva di funzione, è quella degli *Shûdra*; i *Paria* sono senza casta per indegnità.
Tale organizzazione trova riscontro, implicitamente e con grande chiarezza, nel mondo celtico in Irlanda e in Gallia (in base alle indicazioni sociologiche date da Cesare):

druides	*druid*	sacerdoti,
equites	*flaith*	guerrieri,
plebs	*bo-aire*	proprietari di bestiame.

La prima classe sacerdotale organizza e controlla le attività svolte dalle altre due. V. *classe, funzione*.

Tuan mac Cairill («figlio di Cairell»): uomo e druida primordiale che, attraverso successive metempsicosi, visse dal diluvio fino all'epoca di san Finnian, uno dei successori di san Patrizio, allo scopo di trasmettere, come Fintan, la conoscenza della storia dell'Irlanda. Dopo aver assunto la forma di svariati animali e, da ultimo, quella di un salmone, egli rinacque in forma umana, quale indovino (druida), figlio di un re e di una regina che aveva mangiato la carne del salmone, animale di scienza e di profezia.

tuas: avverbio e aggettivo irlandese significante «alto» e «sud», opposto a *tuath* significante «basso» e «nord».

tuath («cantone»): unità-base delle circoscrizioni amministrative irlandesi, il suo nome indica a un tempo il territorio e le persone che vi abitano. V. *tribù*.

Tûatha Dé Dânann («Stirpe della Dea Dana»): denominazione globale degli dèi dell'Irlanda quali essi sono descritti dal *Cath Maighe Tuireadh*. Lo schema deducibile dal racconto irlandese corrisponde esattamente a quello fornito da Cesare nel *De Bello Gallico*:

Mercurio («dio di tutte le arti»):
Lug Samildanach («abile in molte tecniche»),
dio estraneo a ogni classificazione e a ogni funzione perché le trascende tutte.
Prima funzione sacerdotale:
Giove («governa l'impero celeste»):

Dagda, dio-druida, dio dell'amicizia e dei contratti, dio della scienza e signore degli elementi.

Seconda funzione guerriera:

Marte («governa le guerre»):

1) al livello della magia guerriera:
   Ogme, dio che lega, signore della guerra, della magia, della scrittura e dell'eloquenza;
2) al livello della regalità dispensatrice ed equilibratrice:
   Nuada, re squalificato da una mutilazione e ristabilito nelle sue funzioni grazie a un braccio d'argento applicatogli come protesi.

Terza funzione artigianale:

nessun nome presso Cesare; in Irlanda:

— *Goibniu,* fabbro,
— *Credne,* bronziere,
— *Luchta,* carpentiere.

Nessun nome riguarda l'agricoltura.

Partecipano delle tre funzioni:

Apollo («scaccia le malattie»):

1) nel suo aspetto di medico, *Diancecht* e i suoi figli, Airmed, Miach, Oirmiach.
2) nel suo aspetto di giovane: *Mac Oc* e *Oengus*, figlio del Dagda.

Divinità femminile unica, madre, moglie, sorella, figlia di tutti gli dèi:

Minerva («insegna i rudimenti di tutte le arti»):

compare con parecchi nomi in Irlanda:

— *Brigit*, figlia del Dagda, dea dei poeti, dei fabbri e dei medici;
— *Étain (Eithne)*: regina d'Irlanda e madre di tutti gli dèi;
— *Boand* (il fiume Boyne): moglie di Elcmar (Ogme) e amante del Dagda, madre del Mac Oc.

Tuathal Techtmar: re leggendario, fondatore del regno del Meath o di un regno nel Leinster settentrionale. Il nome presuppone una forma antica **teuto-valo-s* «capo del popolo» e *techtmar* viene inteso «che proviene dal mare» o «grande viaggiatore».

Tuireann: padre dei «tre dèi» primordiali, nemici di Lug, Brian, Iuchar e Iucharba, protagonisti del racconto intitolato *Oidhe Chloinne Tuireann* o *Morte dei Figli di Tuireann.* Nella lessicografia irlandese esistono tre *tuirenn*:

— «frumento»
— «compagnia, truppa»
— «truciolo, residuo di metallo».

La forma non può essere dissociata da *Tuirill Piccreo, Biccreo, Bigrenn, Bricrenn, B(r)iccreo*, probabili varianti o alterazioni di *brecc* «screziato» (come il nome di Bricriu).

Tul Tuindi («Collina delle Onde»): toponimo mitico designante il luogo dove dormì Fintan, trasportato dalle onde, per tutto il tempo del diluvio. Esiste un *Tul Tuindi*: è una collina che si erge sopra lo Shannon a Limerick, secondo HOGAN, *Onomasticon Goidelicum,* p. 658a.

Twrch Trwyth: cinghiale prodigioso, invano cacciato da Artù, che, nel racconto gallese di Kulhwch e Olwen, porta i talismani più preziosi, indispensabili affinché l'eroe si sposi. Corrisponde all'irlandese *Torc* o *Orc Treith,* che può essere inteso «cinghiale sovrano». L'irlandese *triath* significa a un tempo «capo, sovrano», «cinghiale» e «onda». Ciò corrisponde al simbolismo sacerdotale del cinghiale. In gallese ci si aspetterebbe *trwyt* o *trwyd.*

U

Uaithne («Armonia»): a un tempo nome dell'arpa e dell'arpista del Dagda. Tuttavia la parola ha parecchi significati:
— «legno, pilastro»
— «fatica, lavoro»
— «sutura»
— «giunzione, unione, concordanza»
— «accordo musicale, armonia».
Le divergenze esistenti tra i vari significati devono essere frutto di successivi usi metaforici.

uccelli: i principali uccelli della leggenda celtica sono:
— il **cigno** (che serve alle temporanee metamorfosi delle messaggere dell'Altro Mondo);
— il **corvo**, messaggero di Lug e aspetto abituale della Bodb («Cornacchia») o dea della guerra;
— il **regolo**, il «druida degli uccelli».

UCUETIS: teonimo gallico, nome di una divinità femminile, attestata al dativo *Ucuete* e all'accusativo *Uc(u)etin* nell'iscrizione gallica di Alise-Sainte-Reine. Il termine non è noto altrimenti ed è impossibile proporre un'etimologia certa.

uile-icéadh «panacea»: nome gaelico del vischio, corrispondente alla traduzione latina, proposta da Plinio (*omnia sanantem*) allorché egli descrive la raccolta di tale pianta, di una parola gallica che non viene da lui citata, ma che si riferiva, al pari dell'equivalente termine insulare, alla pianta, designata in rapporto alle sue funzioni terapeutiche. La parola, che è già un sostituto, non è stata conservata in britannico; ciò sta a indicare la scomparsa di un vocabolo religioso. V. *vischio*.

Uisnech: collina sita in quella parte del Connaught che venne inglobata nella provincia centrale del Meath, nella grafia anglicizzata *Usney* o *Usnagh Hill*. È anche il nome della lettera che nell'alfabeto ogamico indica la U.

Ulad «Ulster». V. *provincia*.

uomini d'arte (irlandese *aes dana*): espressione con cui i testi designano globalmente tutti coloro i quali, qualunque siano la loro classe e la loro funzione, detengono una tecnica professionale. A questo titolo un fabbro può venire occasionalmente qualificato come «dottore» o persino come «druida», esattamente come un poeta o come uno storico: l'Irlanda non associa alcuna sfumatura peggiorativa all'esercizio di una professione manuale. L'espressione è qualificativa, non classificatoria.

uomo primordiale: l'espressione si riferisce a un antenato o a un archetipo che, in ciò analogamente ai patriarchi biblici, è il capostipite di una stirpe, di un popolo o di una classe sociale. Pertanto gli uomini primordiali dell'Irlanda sono, nella storia leggendaria, i fondatori-progenitori di un'etnia (Partholon, Nemed, Eber, Donn, ecc.), i primi druidi e, in particolare, coloro i quali, incaricati di una missione divina (Fintan, Tuan mac Cairill), hanno reso possibile tramandare il sapere originario. In un certo senso, in rapporto al resto dell'umanità, ogni druida è anche un uomo primordiale, giacché egli partecipa alla creazione e alla continuità del cosmo.

uovo di serpente v. *ovum anguinum*.

V

vate: forma italiana e francese (*vate*), di origine erudita, derivante dal latino *vatis*, a sua volta di origine gallica e corrispondente all'irlandese *fâith* e al gallese *gwawd*. Il significato del latino è sufficiente a evidenziarne l'origine celtica: «indovino, indovina; profeta, profetessa; oracolo e, dal momento che le profezie generalmente erano in versi, poeta» (ERNOUT-MEILLET, *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, ediz. 1959, p. 715a). La traslitterazione greca οὐάτεις ha dato origine a due cacografie, *eubages, euhages* , usate soprattutto da Timagene, il cui testo è tràdito, in traduzione latina, da Ammiano Marcellino. La parola non è rimasta in bretone. Deriva da una radice **uat-* «essere ispirato, posseduto, gonfiarsi di collera» che ha dato origine, anche, in germanico, al nome di *Wotan* (scandinavo *Odhinn*) e del «furore» (tedesco *Wut*). V. le appendici.

VELLEDA: profetessa dei Brutteri secondo Tacito. Benché di nazionalità germanica, essa ha un nome celtico connesso con quello dei *filid* irlandesi. V. le appendici.

verme: stato infinitesimale dell'esistenza, cui fa ritorno Étain trasformata da Fuamnach: dopo di che Étain sarà costretta ad assumere forma umana prima di poter ritornare nell'Altro Mondo assieme allo sposo, il dio Midir. Alcuni eroi o re (Conall Cernach, Conchobar) nascono con un verme in ciascuna mano: ciò prova che il motivo non era più inteso chiaramente. Il verme, ingerito assieme a una bevanda, è sempre il punto di inizio o la causa di un concepimento per via orale. V. *cuil*.

ver sacrum «primavera sacra»: espressione latina del lessico religioso, usata impropriamente, in mancanza di meglio, per designare le due spedizioni intraprese simultaneamente da Belloveso e da Segoveso, i due nipoti dell'imperatore gallico Ambigato, alla volta della Gallia cisalpina e della selva Ercinia. Il *ver sacrum* latino presuppone l'espiazione di una colpa o l'adempimento di un voto nazionale formulato in seguito a una qualsivoglia calamità, non l' 'emigrazione forzata' del *surplus* di popolazione, frutto di un lungo periodo di prosperità. Per l'esattezza, esso era l'offerta agli dèi di tutto quanto era nato in primavera: frutti, animali e figli.

VERCINGETORIX: capo arverno, figlio di Celtillo e organizzatore della grande rivolta gallica conclusasi nel 52 a.C. con il disastro di Alesia. Il nome è composto dal prefisso accrescitivo *ver-*, dal tema *cingeto-* «guerriero» e dal sostantivo suffissato *-rix* «re». Quindi il significato è perspicuo: «re dei grandi guerrieri».

VERGOBRETUS: suprema magistratura degli Edui, attribuita a un titolare eletto per un anno sotto il controllo dei druidi: costui aveva diritto di vita e di morte sui propri amministrati. È una delle rarissime parole galliche usate da Cesare nel *De Bello Gallico*; a causa di una frase poco chiara, essa è stata intesa come il nome proprio di un unico titolare, mentre invece essa indica, a un tempo, la carica e il titolare di quest'ultima. È composta da un tema **vergo-*, da cui deriva anche l'irlandese *ferg* «collera», e da *bretu-*, il «giudizio».

VIDU-: tema del nome indicante l'«albero», il «legno» e la «foresta»: antico irlandese *fīd*, gallese *gwydd*, bretone *gwez*. Vi è omonimia quasi perfetta con i termini goidelici e britannici designanti il «sapere» (irlandese *fet-*, gallese *gwydd*, bretone *gouez*). *Vidu-* è attestato nella toponimia continentale in formazioni quali *Vidu-briga*, donde *Vobridium, Vouvray*, o *Viducasses*, nome di un popolo stanziato nel Calvados. V. tale parola.

VIDUCASSES: popolo gallico stanziato nel Calvados e più o meno confuso con i *Baiocasses*. Il loro nome significa «(coloro che sono) belli per il legno». È sopravvissuto nel nome della loro capitale, *Vieux* (Calvados). V. *vidu-*.

VIROTUTIS: epiclesi gallica di «Apollo», variante di *Virotoutis*, significa «uomo della nazione»: *touta* è l'equivalente continentale della *tuath* irlandese. V. Christian-J. GUYONVARC'H, *Notes d'Étymologie et de Lexicographie gauloises et celtiques XXIV. 103. Apollon VIROTVTIS, irlandais tûath et tûas, breton tus, gallois et breton tud*, in «*Ogam*» 18, 1966, pp. 311-323.

viso: parte del corpo colpita e resa deforme dalla satira dei *filid*. Generalmente si formavano tre foruncoli («Vergogna», «Macchia» e «Bruttezza») che causavano la deformità, rendevano inabili a esercitare la funzione regale e spingevano alla disperazione e alla morte. Vi è una quasi perfetta sinonimia tra il «prezzo del viso» e il «prezzo dell'onore» in tutta la lessicografia irlandese.

vischio: pianta medicinale dai molteplici usi. La sua raccolta è documentata da Plinio, nell'ambito della descrizione dell'antico rito di intronizzazione regale, di cui in Gallia sopravvive soltanto, come momento essenziale, il sacrificio dei tori. La traduzione latina, unica citata da Plinio, *omnia sanantem* («panacea»), corrisponde alla denominazione irlandese, *oll-îcad*. Non è formalmente documentato l'uso del vischio presso i Celti insulari, ma sicuramente esso venne utilizzato.

vittima (sacrificale): la letteratura irlandese contiene tracce del sacrificio del cavallo e del toro soltanto nella sezione relativa al rituale dell'elezione regale a noi nota. Quanto alla Gallia, è documentata l'esistenza della pratica del sacrificio del toro in occasione della raccolta del vischio; inoltre gli autori antichi le imputano innumerevoli sacrifici umani. Ma l'uomo rappresenta la vittima sacrificale di rango più elevato, nonché quella più raramente, per forza di cose, sacrificata. Si ignora se il celtico operasse la medesima distinzione fatta dal latino tra *victima* e *hostia*. V. *sacrificio*.

VOCONTII (Voconzi): popolo della Gallia Narbonense stanziato, approssimativamente, in un territorio corrispondente agli attuali dipartimenti dell'Isère e della Drôme, a nord della Durance, tra le Alpi Marittime e il Rodano. La loro capitale era *Vasio*, diventata Vaison-la-Romaine. Il loro nome è connesso da DOTTIN, nel suo glossario *La langue gauloise*, con il bretone *ugent* «venti», ma tale interpretazione resta puramente ipotetica.

Vortigern, forme più recenti **Guorthigern, Guorthigirn** («Grande Sovrano»): nome del principe britannico che governava la Gran Bretagna quando ebbero luogo le prime invasioni sassoni. Ma tutto quanto è noto di tale personaggio, tranne il suo nome, risulta più leggendario che storico: ciò vale soprattutto per l'episodio del banchetto durante il quale i capi sassoni Hengist e Horsa fecero assassinare a tradimento i principi britannici. Vortigern è noto anche per i suoi rapporti con Merlino.

Y

Yder: eroe gallese, figlio di Nutt (Nudd). In un episodio della letteratura arturiana, egli viene colpito da una malattia (guarita da tre medici irlandesi) che lo rende deforme, senza testa e senza volto, com'era l'irlandese Morann appena nacque.

Z

zoomorfismo: talora si ascrivono ai Celti culti di divinità zoomorfe: orso, cavallo, ariete, corvo, ecc. Ciò accade perché l'iconografia continentale rappresenta spesso, in epoca gallo-romana, figure animali oppure perché i teonimi che le designano sono costruiti su temi di nomi di animali: *artos* «orso», *epos* «cavallo, *mokko-* «porco», ecc. Ma l'animale, al pari del vegetale (per esempio la quercia nel caso dei druidi), è unicamente il supporto del simbolismo religioso. Esso non è mai il fondamento o l'essenza della religione. Nel caso dei Celti, totemismo e zoolatria rispecchiano interpretazioni erronee dello zoomorfismo.

In tutto il corpo dell'opera e nel glossario le vocali lunghe irlandesi sono state scritte, per ragioni tipografiche, quando ciò era necessario, **â, é, î, ô, û**.

Appendici etimologiche

I. Il nome del druida

Nel *De Bello Gallico* Cesare ci indica la forma del nome indicante il druida usata in Gallia nel I secolo a.C. Egli la trascrive con un tema della terza declinazione latina:

— Nominativo Plurale *druides* (*BGall.* VI, 14, 21),
— Genitivo Plurale *druidum* (*BGall.* VI, 13),
— Dativo-Ablativo Plur. *druidibus* (*BGall.* VI, 13, 16, 18).

Il singolare non è attestato: si deve ipotizzare **druis* e si vedrà successivamente che le forme tramandate da Cesare, **druis/druides*, corrispondono strettamente alle forme irlandesi medioevali *druì/druìd*.

Ma esse sono usate soltanto da Cesare. Si ritroverà, in via del tutto eccezionale, unicamente il genitivo *druidum* in Ausonio, *Commemoratio Professorum Burdigalensium* XI, 22-30, quattro secoli dopo. Tutti gli altri autori latini, contemporanei o posteriori, usano una forma diversa, con un tema della prima declinazione, sul tipo di *nauta* o di *poeta*:

— Nominativo Plurale	*druidae*	(Cicerone, *De Divinatione* I, 41, 90; Plinio il Vecchio, *HN* XVI, 249; XXIV, 103-104, XXIX, 52; Tacito, *Hist.* IV, 54; *Ann.* XIV, 30; Lucano, *BCiv.* I, 451);
— Accusativo Plurale	*druidas*	(Pomponio Mela, *De Chorographia* III, 2, 18 e 19);
— Genitivo Plurale	*druidarum*	(Svetonio, *Claudius* 25; Ausonio, *Prof.* V, 7);
— Dativo-Ablativo Plur.	*druidis*	(Plinio il Vecchio, *HN* XXX, 54).

Tali forme risalgono tutte all'epoca classica (I secolo a.C. - II secolo d.C.).

Successivamente appaiono forme latine variabili:

—	al maschile:		
	Nominativo Plurale	*drasidae*	(Ammiano Marcellino XV, 9, 4),
		driadae	(*Commenta*, Usener),
	Accusativo Plurale	*drasidas*	(Ammiano Marcellino XV, 8),
		driadas	(*Commenta*, Usener);
—	al femminile:		
	Nominativo Singolare	*dryas*	(Lampridio, *Alex. Sev.* LX, 6; Vopisco, XXX, 14, 3);
	Ablativo Singolare	*dryade*	(Vopisco, XXX, 14, 2);
	Accusativo Plurale	*dryadas*	(Vopisco, *Aur.* XLVI, 4-5);
	Dativo-Ablativo Plur.	*dryadibus*	(Vopisco, *Aur.* XLVI, 4-5).

Non è difficile concludere che le forme latine, quali che siano, eccezion fatta per quelle di Cesare, sono prestiti dal greco o calchi dal greco, il cui repertorio è molto più semplice:

—	Nominativo Singolare	δρυίδης	(Aristotele, *Fragm.* 30),
—	Nominativo Plurale	δρυίδαι	(Clemente Alessandrino, *Stromat.* 1, 15; Strabone IV, 4, 4),
—	Accusativo Plurale	δρουίδας	(Diodoro Siculo V, 31, 4)
		δρυίδας	(Dione Crisostomo, *Or.* XLIX; Diogene Laerzio, *V. Phil.* 1 e 5).
—	Genitivo Plurale	δρυιδῶν	(Strabone IV, 5).

Nei fatti, è chiaro che le forme latine della prima declinazione si sono rifatte al modello greco che, tranne il δρυίδης di Aristotele, non è altrimenti attestato al singolare. Il prestito è stato reso, in greco, come un maschile dal tema in *-a*, del tipo πολίτης «cittadino» o δικαστής «giudice» (plurale πολῖται, δικασταί); il prestito è antico, precede il IV secolo a.C. giacché Aristotele, il primo a usare la parola in questione, visse dal 384 al 322. A partire da Cicerone i Latini hanno usato soltanto il prestito ellenizzato, abbandonando la forma celtica presa in prestito da Cesare.

Da ultimo, andranno tralasciati tutti i «druidi» e soprattutto le «druidesse» del tipo anomalo *dryas/dryades/driadae*. Derivano — è ovvio — dalle «driadi», δρυάδες, connesse con gli alberi. Quanto alla forma *drasidae*, probabilmente essa altro non è che un compromesso morfologico tra *dryas* e *druidae*/δρυίδαι.

Resta in causa, per lo studio etimologico, un'unica forma antica, quella registrata da Cesare, testimone diretto, in Gallia tra il 58 e il 52 a.C.:

singolare **druis*,
plurale **druides*.

Ed è tanto più categoricamente necessario fare affidamento su tale forma tramandata da Cesare ove si consideri che essa corrisponde rigorosamente a quella irlandese nonostante l'estremo divario temporale. Ma nelle glosse, che sono le fonti più antiche — nonché quelle più cristianizzate — il significato del termine si è modificato in funzione della dottrina cristiana: «mago, saggio, indovino», nell'accezione generica del latino *magus*. D'altronde esistono soltanto due testimonianze:

— *dogéna sàibfirtu et sàibarde amal dondrigensat druid triitsom* «egli (l'Anticristo) farà miracoli e segni menzogneri come hanno fatto i druidi grazie a lui» (Würzburg 26a, 20; *Thesaurus Paleohibernicus* I, p. 166).
— *.i. da druith ogeptacdi robatar ocimbresun frimmoysi et nistuirmi recht act senchassom fadesin arropo eola som na huili fetarlice* «due saggi egiziani che erano venuti a contesa con Mosè, e la Legge non li menziona, limitandosi a parlare della propria tradizione, perché egli conosceva a menadito tutto l'Antico Testamento» (Würzburg 30c, 17; *Thesaurus Paleohibernicus* I, p. 695).

Nessuna delle due glosse menziona l'antica classe sacerdotale: in un contesto cristiano la parola è soltanto un guscio vuoto. Tuttavia la morfologia si rivela, di primo acchito, corretta: in entrambi i casi *druid/druith* è al nominativo plurale, dato che l'alternanza *th/d* è puramente grafica. In tal modo si delinea il contrasto tra l'antichità, che ci tramanda una parola dal significato unico e dalle molteplici forme, e il Medio Evo celtico, che mantiene un unico morfema dai significati molteplici.

Ora citeremo, come esempi di forme irlandesi, non sviate dal loro significato originario, le forme presenti nel grande racconto epico *Tàin Bò Cùalnge*, nelle sue due versioni principali del *Book of Leinster* e del *Lebor na hUidre*:

— Nominativo Singolare:
druì (*Book of Leinster* II, ediz. Best - O'Brien, Dublin, 1967, p. 287, foglio 64b, 10-11, rr. 8476, 8488; p. 265, f. 55b, 20, r. 7724; p. 288, 64b, 44, r. 8505; *Lebor na hUidre*, ediz. R.I. Best - Osborn Bergin, Dublin, 1929, p. 158, f. 61a, r. 5035; p. 150, 57b, r. 4752);

draoi (Versione Stowe, ediz. C. O'Rahilly, p. 6, r. 188);

Cathbadh caomdhraoì «Cathbad il druida amabile» (*ibid.*, p. 142, 4494-4496).

— Genitivo Singolare:
druad (*Book of Leinster* II, p. 265, f. 55b, 19, r. 7723; ediz. O'Rahilly, p. 5, rr. 174-175);

druagh (Versione Stowe, ediz. O'Rahilly, p. 6, r. 186);

— Nominativo Plurale:
druìdi (*Book of Leinster* II, p. 367, 91b, 11, r. 11265);

druidi (*ibid.*, p. 368, 91b44, r. 11289);

druid (*ibid.* II, p. 317, 75b14, r. 9540);

druìd (*Lebor na hUidre*, p. 142, f. 55a, r. 4503);

draoithi (Versione Stowe, p. 17, r. 503);

dràoithe (*ibid.*, p. 84, r. 2618).

— Genitivo Plurale:
drùad (*Book of Leinster* II, p. 377, f. 95a, 36, r. 11621);

druad (*Lebor na hUidre*, p. 150, f. 57b, r. 4742);

druadh (Versione Stowe, p. 142, rr. 4500-4501).

— Dativo Plurale:
druidib (*Book of Leinster* II, p. 372, f. 93b23, r. 11453);

draoithibh (Versione Stowe, p. 142, r. 4494).

— Vocativo Plurale:
drùide (*Book of Leinster* II, p. 275, f. 58b20, r. 8051);

druide (*ibid.* II, p. 279, f. 60a21, r. 8175; *Lebor na hUidre*, p. 150, f. 57b, r. 4750);

draoithe (Versione Stowe, p. 22, r. 635).

— Derivato suffissato astratto:
druidecht (*Book of Leinster* II, p. 296, f. 68b38, r. 8820);

druidechta (*ibid.* II, p. 287, f. 64b12, r. 8479; *Lebor na hUidre*, p. 158, f. 61a, r. 5036);

druìdechta (*Book of Leinster* II, p. 324, f. 78b28, r. 9785).

Ma non è certo che tale derivato astratto, spesso tradotto «magia» (*wizardry, Zauberei*) risalga molto addietro nella storia del nome che designa i druidi.

Rispetto all'irlandese *druì* e al gallico **druis/druides*, le forme delle altre lingue celtiche possono essere ritenute minori o secondarie. Degno di qualche interesse è soltanto il gallese *derwydd*, plurale *derwyddon* (*Geiriadur Prifysgol Cymru*, p. 933). Alla parola non corrisponde un'istituzione: nei fatti, non si conosce nessun druida appartenente a qualsivoglia corte gallese, storica o mitica, dell'alto Medio Evo. *Derwydd* è attestato — pare — per la prima volta intorno al XII secolo e, in ogni modo, prima del XVIII secolo è una parola rara. Lo si trova al plurale *derwyddon*:

Derwydon doethur
Darogenwch y Arthur
Yssit yssyd gynt

«Saggi druidi, profetizzate ad Artù: ecco quanto è più antico» (*Kat Godeu*, ediz. F. Skene, *Four Ancient Books of Wales*, Edinburgh, 1868, p. 144).

Nulla di notevole ha il bretone: *drouiz* compare per la prima volta nel *Dictionnaire Breton-Français* di Le Gonidec rivisto da La Villemarqué, ediz. Proud'homme, Saint-Brieuc, 1850, p. 292. Ma l'edizione del 1821 ignorava tale parola. La Villemarqué asserisce che «probabilmente è una contrazione di *derouiz*, usato ancora in Galles. Nel gaelico dell'Irlanda e della Scozia si dice *drouiz* e si scrive *druidh*» (affermazione inesatta). In realtà è proprio lui l'inventore di questa parola, usata per la prima volta nel *Barzaz Breiz*, poema delle *Séries*, ediz. 1939, pp. 2 sgg. Essa altro non è che la trascrizione bretone moderna del **druis* di Cesare. In tempi più lontani Grégoire de Rostrenen, *Dictionnaire François-Breton ou François-Celtique*, Rennes, 1732, p. 309ab, riutilizzava, sulla

scia di Plinio, la parola greca *drus*, plurale *drused* «druida, mago», precisando accuratamente «da *drus* 'quercia'». Più attendibile e schietto, il dizionario di Vannes di l'Armerye, ediz. 1744, p. 118a, indicava per approssimazione *huricin, huricineréss* (*urisin, urisinerez*) «mago, indovino, astrologo) e traduceva modestamente «druida e driade, Mago e Maga degli Antichi, sono totalmente caduti nell'oblio»: ciò era esattissimo nella Bretagna del XVIII secolo.

L'accidente etimologico ha avuto origine, probabilmente, diciannove secoli or sono, allorché Plinio ha spiegato il termine celtico raccordandolo implicitamente al greco δρῦς. È perdurato nel XIX secolo, quando i Gallesi, con John Davies e i suoi successori in materia di druidismo e di bardismo, hanno accostato *derw* «quercia» a *derwydd* «druida», forzando un poco la morfologia per fare del secondo termine un derivato dal primo. Punto d'arrivo è una *Palinodia*, purtroppo di natura scientifica, a opera di Rudolf Thurneysen, uno dei nomi più prestigiosi della filologia celtica, nella «*Zeitschrift für Celtische Philologie*» 16, pp. 276-277: questo studioso, pur avendo ammesso e fondato un'etimologia da **dru-*, prefisso intensivo, e da **vid-* «sapere», è ritornato all'etimologia pliniana, attirando nella propria scia quasi tutti gli studiosi di celtico.

Ma il nome della quercia, in celtico, si spiega assai chiaramente: risale a un tema **dervo-*, largamente documentato in gallico e in un certo numero di parole francesi di origine celtica (del tipo *drouille, druille, drille*, W.v. Wartburg, *Französisches Etymologisches Wörterbuch* III, p. 50), per tacere del bretone *derv*, gallese *derw*, irlandese *dair, daur*, nei quali sarebbe arduo rintracciare il tema «sapere» (**vid-*). L'unico modo per connettere il druida con la quercia è supporre che *dru-*, presente nel nome che designa il druida, sia una riduzione da *dervo-* attraverso **d(e)ru(o)*. Certo questa non va respinta come possibile interpretazione secondaria, ma resta estremamente aleatoria come etimologia principale. Infatti, se la quercia normalmente costituisce un supporto del sapere sacro, sarebbe tuttavia impossibile assimilare il druida a un vegetale; quanto a noi, ci rifiutiamo di tradurre meccanicamente il toponimo *drunemeton* con l'espressione «foresta di querce» oppure l'antroponimo gallico *Drutalus* (presente nel marchio di un vasaio, *CIL* XIII, 10010, 825abc) «fronte di quercia». Saremmo propensi a tradurli, piuttosto, «grandissimo santuario» e «grandissima fronte». Né intendiamo pronunciarci circa il raffronto — anch'esso opera di Thurneysen — fatto tra il nome dei druidi e l'irlandese *druailnithe* «verdorben» o *druailnid* «verderben»; basti me-

ramente osservare che la religione proibisce qualsiasi associazione tra il nome dei druidi e la 'putrefazione': nelle due parole citate prima, *dru-* è una variante di *tru-* «malvagio, cattivo, miserabile». Pertanto occorre pensare a una spiegazione diversa.

Invece con ben altra e maggiore sicurezza si può constatare che l'omonimia vegetale — che esiste veramente — non riguarda la prima parte del nome che designa i druidi, ma soltanto la seconda: *-vid, veid-* è il nome della «scienza», rintracciabile anche nel latino *videre*, nel gotico *wîtan* e nel nome dei *Veda* (Julius Pokorny, *Indogermanisches Etymologisches Wörterbuch*, p. 1127). Il fatto che nella parola si sia conservata la dentale garantisce l'antichità dell'omonimia, dal momento che le forme celtiche insulari del nome designante il «sapere» risalgono quasi tutte a **vidsu-* attraverso **vissu-*, come accade nell'irlandese *fis*, irlandese moderno *fios* «scienza», oppure, ancora, nell'antroponimo gallico *Visurix* «re della scienza» o «re degno, re saggio» (*CIL* XIII, 5295 ad Augst, in Svizzera), se **vesu-* non va totalmente dissociato da **vissu-*. D'altra parte il nome indicante il «legno» — come si è visto — risale immancabilmente a **vidu-* in tutte le lingue celtiche e l'omonimia si è perpetuata con differenze di grafia scarsamente rilevanti: irlandese *fid* «albero» e *(ro)-fetar* «io so», gallese *gwydd* «albero» e *gwybod* «sapere», radicale coniugato *gwydd, gwyddon* «sapiente», bretone *gwez(enn)* «albero» e *gouzout* «sapere», radicale *gouez-*, *gouiziek* «sapiente».

Ancora: in Irlanda le lettere ogamiche, raggruppate per famiglie, si chiamano *feda* (*Royal Irish Academy Dictionary*, F/1, 125-127), plurale di *fid* «albero». Quindi non deve stupire che il significato più profondo del nome indicante i druidi si ritrovi nel nome dei *Veda* indiani o, in area molto più vicina a quella celtica, nel latino *videre*, la cui accezione originaria si connetteva con la «conoscenza» e non soltanto con l'azione del «vedere» o dell'«osservare» (Ernout-Meillet, *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, ediz. 1959, p. 733).

Il tema è * *wid-*, comune al britannico e all'irlandese, ma in composizioni alquanto diverse. L'antico bretone *dorguid*, che glossa *pithonicus* (Léon Fleuriot, *Dictionnaire des gloses en vieux-breton*, Paris, 1964, p. 150ab) ed è anche l'antenato del gallese *derwydd*, induce, piuttosto che ad assimilare *derw-ydd* a *derw* «quercia», a pensare a un'antichissima pronuncia in /w/ e a una rapidissima modifica del vocalismo in **derwid*, con successivo passaggio del /d/ finale a /δ/. Quanto alla prefissazione, può essere ipotizzato sia **do-are-wid-* sia **do-ro-wid*: a no-

stro avviso è più probabile la seconda forma. Per concludere, si tratta di elementi accrescitivi e superlativi, soprattutto *ro-* (da **pro-*). Il significato è perspicuo, non cela misteri.

E pertanto perspicuo diventa anche l'irlandese. In tale lingua non esiste — è chiaro — un prefisso **dru-*. Ma *druìd* è già una contrazione di **dru-uid*; *dru-* è un'altra contrazione, preliminare, di **do-ro-*: rieccoci così al caso dell'antico bretone. Il prefisso-preverbio-preposizione *ro-* è ben noto in antico irlandese, così come la preposizione-preverbio *tọ (do)* (v. Rudolf Thurneysen, *Grammar of Old Irish*, Dublin, 1946, pp. 531 sgg.). Se, quindi, la *-u-* di *druìd* deriva dalla contrazione di **dru-uid*, la *-u* di *dru-* è sia originaria (*ru-* per un *ro-* più recente), sia frutto della trasformazione dell'*-o* di *ro* a contatto con la vocale susseguente. In ogni caso, il vero miracolo — se di miracolo si vuole parlare — non sta nell'aver alfine azzeccato un'etimologia, bensì nel fatto che la morfologia del gallico dell'età cesariana corrisponde già a quella dell'irlandese in cui furono redatte, otto secoli più tardi, le glosse di Würzburg. È anche vero che etimologie meno 'fisse' erano quasi impensabili per parole così tanto connesse con il sacro. Pertanto è quasi inutile discutere il significato di *d(o)-* «verso, in direzione di», assai probabilmente simile o paragonabile al significato della preposizione irlandese *do* «to, towards». Del gallico non si conosce abbastanza per poterne studiare proficuamente gli strumenti grammaticali.

D'altronde siffatta fissità morfologica non è l'unico fatto che induce a riflettere: la parola britannica la cui forma sembra avvicinarsi maggiormente al nome irlandese moderno designante il druida, *draoì*, è il gallese *dryw* «regolo», bretone *drev* «allegro, alticcio». Non si mette in dubbio l'etimologia, in quanto *draoì* conserva, al genitivo, la propria dentale (aspirata e muta): *druàdh*. Ma giova ricordare che, in tutto il folklore irlandese, il regolo è il «druida degli uccelli».

Infine va considerato — e dovrà essere studiato — l'eventuale uso, da parte degli autori classici, di termini non celtici per designare i druidi. Sebbene Cesare usi spesso *sacerdos* e si trovi *antistes* in Tito Livio, i termini più importanti sono greci:

Φιλόσοφοι	«filosofi»
Θεολόγοι	«teologi» (Diodoro Siculo),
Σεμνόθεοι	«santi (mediante gli dèi)» (Diogene Laerzio).

Tali parole denotano qualità o stati religiosi. Ma non hanno valore classificatorio. Classificatorî sono soltanto i termini celtici tipici della

classe sacerdotale e, in primo luogo, il nome essenziale, fondamentale del druida per antonomasia, **dru-wid-* «il sapientissimo», non sostituibile mai da nessun altro nome.

II. Il nome del bardo

La forma del nome che designa il bardo è una delle più stabili di tutto il vocabolario tramandatoci dall'antichità celtica:

— nelle fonti latine:

Nominativo Singolare	*bardus*	(Festo 34, 11).
Nominativo Plurale	*bardi*	(Lucano, *BCiv.* I, 449 e *Scholia Bern.* ediz. Usener).
Accusativo Plurale	*bardos*	(Timagene in Ammiano Marcellino XV, 9, 8).
Genitivo Plurale	*bardorum*	(Prudenzio, *Apoth.* 296).

— nelle fonti greche:

Genitivo Singolare	βάρδου	(Diodoro Siculo V, 31).
Nominativo Plurale	βαρδοί	(Esichio),
	βάρδοι	(Posidonio in Ateneo VI, 49 in Strabone IV, 4).

Si deve ammettere l'esistenza di una parola celtica continentale o gallica *bardos*, ellenizzata in βάρδος, latinizzata in *bardus*, da cui hanno avuto origine, con un prestito erudito dal latino, il francese *barde* nonché le parole corrispondenti in quasi tutte le lingue dell'Europa.

Inversamente a quanto accade al nome dei druidi, il nome che designa il bardo non è attestato in Cesare, ma se ne rintraccia l'uso antroponimico in alcune iscrizioni di età romana, tutte site fuori della Gallia o della Gran Bretagna. D'altronde ricorre un'unica forma, quella del genitivo patronimico: *Bardi* (*filius* o *filia*):

— *CIL* III D III a Geiselbrechting in Baviera,
— *CIL* III, 4575 a Vienna (Austria),
— *CIL* III, 4838 a Feistritz in Carinzia (Austria),
— *CIL* III, 5473 a Knitterfeld in Stiria (Austria),
— *CIL* X, 3468 a Miseno (Italia).

Ancora: si ha un genitivo *BARDO(nis)* nel marchio di un vasaio *CIL* XIII, 10010, 3313a. Il nome è al nominativo nell'antroponimo femminile *Bardo CIL* III 11657 a Sankt Peter ob Reichenfels nell'alta valle del Lavant, in Carinzia. Altre testimonianze, antroponimiche e toponimiche, sono di celticità incerta e richiederanno lunghissime discussioni filologiche. Per contro, vanno immediatamente considerate certe le due forme composte seguenti:

— *bardocucullus*, specie di tunica con il cappuccio o di casacca ricadente fino alle ginocchia: *Gallia Santonico vestit te bardocucullo/ Cercopithecarum paenula nuper erat* (Marziale XIV, 128) (v. Waldemar Deonna, *De Télesphore au «Moine Bourru», Dieux, génies et démons encapuchonnés*, Bruxelles, 1955, p. 89). Va inteso «cappuccio da bardo».
— *Bardomagus*, toponimo, letteralmente «campo del bardo», a meno che non si debba interpretare *Bardo-* come un antroponimo. Il nome di luogo è attestato, nei pressi di Milano, da due iscrizioni: *CIL* VI, 5872 e 5878 (H. D'Arbois de Jubainville, *Recherches sur l'origine de la propriété foncière*, Paris, 1890, p. 167).

In breve, le testimonianze antiche del nome indicante i bardi celtici scarseggiano. Tuttavia bastano a provare che in età romana la parola, se non il suo significato, sopravvive in tutto l'ambito del celtico continentale.

Nell'irlandese antico e in quello moderno la forma del nome designante il bardo corrisponde a quella del gallico latinizzato:

Nominativo Singolare *bàrd* (*bardo-s*),
Genitivo Singolare *bàird* (*bardi*)
(*Royal Irish Academy Dictionary* B, 36-37).

La derivazione principale è *bàirdne, bàirtne* «arte, composizione bardica» (*R.I.A. Dictionary* B, 17-18). Ma degni d'interesse sono soprattutto i nomi dei diversi gradi gerarchici dei bardi irlandesi. Essi sono, nell'ordine decrescente indicato dal manoscritto H. 2. 12 del Trinity College a Dublino, con alcune varianti del *Book of Ballymote* e di Laud 610 della Bodleiana a Oxford:

a) nella categoria dei *soerbàird* («bardi liberi»):
   — *rigbàrd* «bardo regale» o *ollam bairdne* «dottore in composizione bardica»;

— *anruth bàirdne* «campione di composizione bardica»;
— *sruth di aill* «flutto dello scoglio», metafora che esalta la solidità della dignità e della scienza del bardo;
— *tigernbàrd* «bardo signorile»;
— *admall* «lentissimo», alludente alla lentezza di un bardo che non ha ancora raggiunto il culmine della perizia professionale;
— *tùathbàrd* «bardo di *tuath*»;
— *bòbàrd* «bardo di bestiame» (che possiede bestiame);
— *bàrd àne (aine)* «bardo di nobiltà», titolo puramente onorifico ed ereditario;

b) nella categoria dei *doerbàird* («bardi non liberi»):
— *culbàrd* «bardo di protezione» (significato probabile, non certo);
— *sruthbàrd* «bardo dal flutto di scienza (o di poesia)»;
— *bàrd lorge* «bardo del ramo», con una chiara allusione alla funzione di genealogista che aveva il bardo addetto alla famiglia reale;
— *drisiuc, driseoc*, abbreviazione o variante di *drisbàrd*, «bardo dalle spine», appellativo che riferisce al bardo la funzione satireggiatrice del *file*;
— *cromluatha*, da *crom* «curvo, inclinato, storto» e *luath* «rapido»: resta inspiegato il connubio di queste due parole (così come l'-*a* finale).
— *sirti ui*, parole inspiegate, se non con il verbo *sirid* «viaggiare, cambiare sede»; in questo caso si tratterebbe di un'allusione agli spostamenti e ai vagabondaggi dei bardi appartenenti ai gradi inferiori della gerarchia;
— *rindaid*, nome di agente, formato sul tema verbale *rind* «tagliare, ferire», con un'allusione alla funzione satireggiatrice del bardo, fatto questo che non può non avvicinare quest'ultimo alla gerarchia dei *filid*;
— *longbàrd*, da *long* «imbarcazione» inteso nel senso di «recipiente, bacile»: bardo di rango inferiore che riceveva in un vasetto un sorso di ogni bevanda offerta al festino.

Tutto ciò è, di per sé, incompleto e, soprattutto, lacunoso. L'Irlanda non ha trattato i suoi bardi con quella considerazione da lei prodigata, invece, ai suoi *filid*: ciò perché uno 'slittamento' funzionale provocato dalla conversione al cristianesimo ha fatto decadere i bardi a tutto van-

taggio dei *filid*. Ma la gerarchia dei bardi irlandesi, con la sua stessa esistenza, dimostra concretamente che in passato i bardi appartenevano alla classe sacerdotale.

Molto diversa è la situazione nel Galles. Ivi la testimonianza più antica è data dall'aggettivo *bardaul* in una glossa a Marziano Capella: *o'r bardaul leteinepp*, che glossa *epica pagina* (J. Loth, *Vocabulaire vieux-breton*, Paris, 1884, p. 51). Il gallese moderno ha assunto la forma *barddol* «poetico». Nulla si allontana dalla morfologia celtica: partendo dal celtico comune *bardo-s* si ha *bardd*, e al plurale, per metafonia, *beirdd*, da *bardi*, accanto ai plurali doppi *berddion* e *berddiaid*. Ma — e in ciò il Galles differisce radicalmente dall'Irlanda — il significato si è del tutto banalizzato: «bardo, cantore, poeta, letterato»; inoltre tutti i composti o derivati sono privi di qualsiasi sfumatura o ricordo religioso dell'epoca precristiana:

a) in composti (mettiamo tra parentesi il secondo termine del composto senza mutazione sintattica):
— *barddair* «composizione poetica» (*gair* «parola»),
— *barddawd* «poesia, poema» (*gwawd* «poesia, musica»),
— *barddglwm* «canto, poesia» (*clwm* «canto, melodia»),
— *barddget* «dono, poesia, ispirazione» (*cet* «dono, favore»),
— *barddgyfreu* «parola, canto» (*cyfreu* «ornamento, canto»),
— *barddlef* «canto, eulogia» (*llef* «voce»),
— *barddles* «beneficio di bardo» (*lles* «profitto, bene, vantaggio»),
— *barddlyfyr* «poesia» (*llyfr, llyfyr* «libro»),
— *barddrin* «letteratura bardica» (*rhin* «mistero»),
— *barddwas* «giovane bardo» (*gwas* «ragazzo»),
— *barddwawd* «poesia, poema» (*gwawd* «poesia, musica»),
— *barddwedi* «preghiera, invocazione cantata» (*gweddi* «preghiera»),
— *barddonllyd* «poeticamente pretenzioso» (*llyd* «larghezza, estensione»).

b) in derivati:
— *barddaeth* «bardismo»,
— *barddas* «poesia, bardismo, sistema bardico»,
— *barddoniaeth, barddonaeth* «poesia, bardismo»,
— *barddoni* «poesia, arte poetica»,
— *barddoneg* «arte poetica, poema»,
— *barddones* «poetessa»,

— *barddonig* «bardico»,
— *barddonol* «poetico, bardico»,
— *barddonwr* «bardo, verseggiatore»,
— *barddor* «bardo, verseggiatore»,
— *barddoriaeth* «poesia»
(*Geiriadur Prifysgol Cymru*, 257a-258c; J. Lloyd-Jones, *Geirfa Barddoniaeth Gynnar Gymraeg* I, Oxford, 1931, pp. 31b-32a).

Infine, esistono composti del tipo *prifardd* «primo bardo» o *meddfardd* «bardo dell'idromele» (*Geirfa*, pp. 51-52). Ma essi non hanno più alcun valore religioso. Il bardismo gallese è, a partire dall'alto Medio Evo, un'istituzione sociale rigorosamente rispettosa del cristianesimo: pertanto esso è sopravvissuto facilmente alla Riforma.

Il cornico moderno o neocornico ha *barth* soltanto come prestito di ritorno dal gallese e dal bretone moderni. La parola originale, in antico cornico, è attestata soltanto due volte nel *Vocabularium Cornicum* del XII secolo:

— *barth hirgorn*, che glossa *tubicen* «bardo dal corno» (ediz. Eugene van Tassel Graves, *The Old Cornish Vocabulary*, University Microfilms, Ann Arbor, 1962, p. 121);
— *barth*, che glossa *mimus vel scurra* «mimo o buffone» (*ibid.*, p. 125), significato che si ritroverà in bretone.

Il bretone letterario contemporaneo, ben lungi dal rispecchiare sempre lo stato autentico della lingua, ha, nei dizionari, una serie lessicale ricchissima, quasi paragonabile a quella del gallese, ma priva di qualsiasi base tradizionale o popolare: *barzh* «poeta» è, nei fatti, un prestito di ritorno dal gallese. Nel medio bretone esiste *barz*, nel *Catholicon* del 1499, ma nell'accezione «menestrello, mimo» (ediz. Christian-J. Guyonvarc'h, in «*Celticum*» 22, p. 18b) e se la parola è attestata nell'antroponimia sotto la forma *Le Bartz, Le Barz* o al diminutivo *Le Barzic*, essa ha il significato del medio bretone, cioè viene usata come soprannome ironico o peggiorativo, non nel senso di «poeta».

L'etimologia risale alla forma di base **gwrd(h)os*, a sua volta derivante da un indoeuropeo **gwer*(ə) «alzare la voce, elogiare, dare il benvenuto» (J. Pokorny, *Indogermanisches Etymologisches Wörterbuch*, p. 478). Gli unici confronti attendibili, per forma e per significato, sono fattibili con il sanscrito e con l'avestico: sanscrito *grnati* «invocare, elo-

giare», *gir* «elogio», avestico *gar-*, *aibigərənte* «celebrare, elogiare», ecc. (Monier-Williams, *Sanskrit-English Dictionary*, Oxford, 1964, p. 363a; Manfred Mayrhofer, *Kurzgefasstes Etymologisches Wörterbuch des Altindischen* I, Heidelberg, 1956, p. 343). Bardo è il druida che usa la parola, a eccezione della scrittura, per ogni tipo di poesia ufficiale al servizio del re e della sua corte.

Contestualmente andrà menzionato il *barditus* che Tacito (*Germania* 3, 1) ascrive ai Germani: *Sunt illis haec quoque carmina, quorum relatu, quaem barditum vocant, accendunt animos futuraeque pugnae fortunam ipso cantu augurantur* «Hanno pure quegli altri canti, il cui nome è bardito: lo intonano per accendere gli animi, e dal canto traggono presagi sull'esito del combattimento». [Traduz. it. di A. Arici, in Tacito, *Storie. Dialogo degli Oratori. Germania. Agricola*, Utet, Torino, 1970^2, p. 553]. (Ediz. J. Perret, Les Belles Lettres, Paris, 1949, pp. 71-72).

Spesso si è sostituito *barritus* «barrito» a *barditus*, ma la sostituzione non è filologicamente fondata. Si tratta di un prestito dal celtico, sebbene *barditus* non sia documentato in Gallia. Il tema *bardo-* non è germanico e il suffisso *-itu-* è frequente nel celtico continentale.

III. La *«Velleda»* dei Brutteri e il nome del *«file»*

Si è spesso preso in considerazione un passo di Tacito (*Germania* 8, 2), relativo a una profetessa dei Brutteri, popolo stanziato nella Germania nordoccidentale, approssimativamente lungo il corso del Lippe: *Vidimus sub divo Vespasiano Veledam diu apud plerosque numinis loco habitam. Sed et olim Albriniam et compluris alias venerati sunt, non adulatione nec tamquam facerent deas* «Ai tempi del divo Vespasiano abbiamo veduto onorata a lungo e da moltissimi Velleda come una potenza divina; ma anche più anticamente essi venerarono Albrinia e parecchie altre, non per adulazione né per farne delle dee» [cfr., in parte, la traduz. it. di A. Arici, in Tacito, *Storie. Dialogo degli Oratori. Germania. Agricola*, Utet, Torino, 1970^2, p. 563] (Ediz. J. Perret, Les Belles Lettres, Paris, 1949, p. 75; cfr. *Hist.* IV, 61, 65; V, 22, 24 e Stazio, *Silv.* I, 4, 89-93).

Il personaggio è germanico, ma il nome è, indiscutibilmente, di origine celtica. Al maschile si avrebbe **veleto-s*, garantito dalla forma ogamica *VELITAS*, con, nell'antroponimo dei Brutteri segnalato da Taci-

to, un -*d*- dovuto al passaggio in germanico. Ciò corrisponde, con assoluta esattezza, al gallese e al bretone *gweled* «vedere, vista»: etimologicamente è spiegabile con il celtico: *Velleda* è una «veggente», una «Seherin» nella traduzione tedesca.

L'equivalente irlandese del nome *Velleda* è maschile e risale a **veletos*: è *file*, plurale *filid*, che, privo di una forma femminile, deve ricorrere, per esprimere tale genere, all'aggiunta di un prefisso *bàn* «donna». I testi, d'altronde, riportano quasi indifferentemente *bàn-file* «donna-poeta» o *bàn-fhàid* «donna-profeta». Tale è il caso del racconto di *Tàin Bò Cùalnge*, in cui la versione del *Book of Leinster* usa *bàn-fhàid*:

Feidelm banfhaid cia fhacci ar sluag
«Profetessa Fedelm, come vedi tu il nostro esercito?»
(ediz. Best-O'Brien, II, p. 267, 56a20, r. 7772), mentre il *Lebor na hUidre* scrive *banfili*:

Fedelm banfili do Chonnachtaib mo ainmsea or ind ingen
«"Il mio nome è Fedelm, la poetessa del Connaught", disse la fanciulla»
(ediz. Best-Bergin, p. 143, rr. 4524-4525).

Velleda è chiaramente un nome comune diventato nome proprio: gli Irlandesi l'avrebbero inteso alla stregua di *bànfile*. Infatti in Irlanda *file* è il nome di una funzione, non un antroponimo. Analogamente al caso dei druidi, la forma è costante e unica (attraverso variazioni di grafia), ma i significati variano.

Ecco una selezione rappresentativa delle forme irlandesi. Esse restano identiche dall'inizio alla fine della storia della lingua:

—	Nominativo Singolare	*fili*	(Würzburg 31b, 19; San Gallo 29a3).
—	Accusativo Singolare	*filid*	(*Lebor na hUidre* 10944),
—	Dativo Singolare	*filid*	(San Gallo 140a1),
—	Genitivo Singolare	*filed*	(San Gallo 71b16),
—	Nominativo Plurale	*filid*	(San Gallo 63a14; Milano 26b10),
—	Accusativo Plurale	*fileda*	(San Gallo 63b4),
—	Genitivo Plurale	*filed*	(Rawlinson 124a46),
—	Dativo Plurale	*filedaib*	(O'Mulconry 830).

Derivato astratto:

—	Nominativo Singolare	*filidecht*	(Rawlinson 107b18),
		filedacht	(San Gallo 213a10),
—	Genitivo Singolare	*filidachtae*	(Milano 46b8).

La grafie moderne, un po' più complesse, non riflettono alcun cambiamento morfologico:

—	Nominativo Singolare	*file*
—	Genitivo Singolare	*file, fileadh,*
—	Dativo Singolare	*file, filidh,*
—	Nominativo Plurale	*filidh, filì, fileadha,*
—	Genitivo Plurale	*file, fileadh.*

(*Royal Irish Academy Dictionary*, F/1, 132-133; Dinneen, *Foclòir Gaedhilge agus Béarla*, ediz. 1927, p. 454a).

I significati più antichi, espressi dai testi mitologici ed epici, sono «veggente, mago, indovino, storico, panegirista, satireggiatore, giudice, professore». In generale la parola designa l'erudito — o il druida — versato nella poesia e nella 'letteratura' tradizionale. In tal modo si spiega la grande varietà di termini atti a definire il *file* nei testi medioevali. Come «veggente» egli si distingue dal bardo e, poiché la scrittura rientra tra le sue prerogative, egli è stato agevolmente cristianizzato, venendo a coesistere con il *laidneoir* o «latinista», specialista delle scienze cristiane, in base a un'esatta, precisa delimitazione delle discipline. Ma la coesistenza di nozioni cristiane e precristiane è, in Irlanda, fonte di innumerevoli ambiguità. Di queste la principale è che la parola *file* viene comunemente tradotta con il latino *poeta*, mentre in realtà tale qualità 'poetica' si addice anzitutto alla satira, quale essa è stata descritta nel capitolo III (pp. 216-260).

Tuttavia è ancora l'antico glossatore di San Gallo 29a3 colui che ci fornisce la definizione più convenzionale e più edulcorata: *Asagnintar as nduine 7 as fili intan asberar uirgilius*, glossa a *si dicam Virgilium intellego hominem et poetam* «parlando di Virgilio intendo l'uomo e il poeta».

L'unica spiegazione concepita dagli Irlandesi è destituita di qualsiasi valore linguistico, ma rivela, involontariamente e inconsapevolmente, antichissime concezioni religiose che affiorano nelle paretimologie: *Fili graece a filei amat dicitur .i. seircid foglamo. No fi-li .i. fi fora aeir 7*

li fora molad. No li fial .i. secht ngrad filed: ollam, anruth, cli, canae, dos, mac fuirmid, focluc «In greco si dice *fili* da *filei, amat*, cioè 'colui che ama lo studio', oppure *fi-li*, cioè 'dalla satira avvelenata', poiché nel linguaggio c'è veleno; oppure 'colore della poesia', cioè i sette gradi di poeta...» (v. pp. 66-68).

Ora citeremo, per illustrare e per completare quanto è stato detto precedentemente, un breve passo del trattato irlandese che descrive l'insegnamento ufficiale. Lo citiamo dall'edizione di Rudolf Thurneysen, *Mitterlirische Verslehren, Irische Texte* III, pp. 49-50:

Is hì da foglaim na hochtmaide bliadna .i. fiscomarca filed .i. duili berla 7 clethchor choem 7 reicne roscadach 7 laide .i. tenmlaìda 7 immas forosnai 7 dichetal do chennaib na tuaithe 7 dindschenchus 7 primscela Hérend olchena fria naisneìs do righaib 7 flaithib 7 dagdhoìnib. Ar ni comlàn in fili chena, sicut dixit poeta:
Nibadùnad cenrìgu: ni ba fili censcéla
nibaingen manib fial. nimaith ciall neich natléga

«Ecco qual è l'insegnamento impartito durante l'ottavo anno, cioè le ricerche dei *filid*, gli elementi del linguaggio, il *clethchor coem*, il *reicne roscadach*, i canti, cioè il *tenmlaìda*, l'*immas forosnai*, il *dichetal do chennaib na tuaithe*, i *dindshenchas* e le principali storie dell'Irlanda per rispondere ai quesiti dei re, dei principi e degli uomini di qualità. Infatti senza queste cose il *file* non è perfetto, come ha detto il poeta:
"Non è buona cosa una fortezza senza re, non è buona cosa un poeta senza racconti;
"Non è buona cosa una fanciulla educata male, non è buona cosa l'intelligenza di chi non studia"».

Il *clethchor coem* è l'«amabile disposizione delle travi», metafora architettonica designante uno stile ben definito. In questo senso un altro frammento del trattato (II, 94) allude alla costruzione del *Midchuarta* o «Casa Centrale», dove si svolgevano i festini di Tara.

Il *reicne roscedach* è un «poema metaforico» o una «rapsodia», sorta di eulogia obbligatoria dedicata al mitico *file* Amorgen, a detta del trattato (II, 93). Il resto è formato dai nomi degli incantesimi, tutti esaminati nel capitolo III (pp. 216 sgg.).

Riassumendo, presso i Celti il sapere, in ogni sua forma, non può essere che sacerdotale (cfr. *supra* quanto si dice circa il nome designante il druida), in quanto esso viene dispensato o controllato dal druida; per-

tanto il *file* riveste un'importanza incommensurabile rispetto al ruolo puramente letterario svolto dal *poeta* latino. Il nome *file*, che si ricollega al tema **uel-*, ha forza e pregnanza straordinarie, ben lungi dal latino *vultus* «viso» (v. Julius Pokorny, *Indogermanisches Etymologisches Wörterbuch*, p. 1136; Ernout-Meillet, *Dictionnaire étymologique de la langue latine* cit., p. 751). Quindi siamo in grado di definire:

— il druida che sa: **dru-wid-* (v. *supra*),
— il druida che vede: **ueleto-s*,
— il druida che agisce: **uati-s* (v. oltre).

Di siffatta classificazione tradizionale la *Velleda* dei Brutteri, benché germanica e allotria, rappresenta un aspetto nettamente caratteristico. Orbene, il *file* è proprio il druida nella sua qualità di «veggente».

IV. Il nome del vate

Il nome che designa i vati celtici è attestato in greco in un passo di Strabone (IV, 4, 4) che si avvale di un nominativo ellenizzato, trasformando così i vati in «sacrificatori e interpreti della natura», οὐάτεις δὲ ἱεροποιοὶ καὶ φυσιόλογοι. Ricorre anche in latino, nella forma *vatum* in Plinio (*HN* XXX, 13) al genitivo plurale, nonché al nominativo plurale *vates* in Lucano (*BCiv.* I, 448). In Ammiano Marcellino (XV, 9) esiste un accusativo plurale *vatis*.

Questo esiguo numero di testimonianze basta per definire la forma esatta, che perdura costante, a onta dello 'scivolone' cacografico di epoca tarda οὐάγεις, «*euhages*» o «*eubages*» (v. p. 25) e alla fantasia neodruidica o neobardica degli «*ovati*», irlandese *oibid*, gallese *ofydd*, bretone *oviz*, la quale altro non è che un prestito celtico medioevale dal nome di Ovidio (v. Joseph Loth, *Mélanges*, in «*Revue Celtique*» 9, 1888; *Les Mabinogion*, ediz. 1913, I, p. 408; v. anche il *Royal Irish Academy Dictionary*, NOP, 81).

Pertanto questo è il repertorio su cui condurre lo studio etimologico:

— in greco:
Nominativo Plurale οὐατεις,
— in latino:
Nominativo Plurale *vates*,

Accusativo Plurale	*vatis*,
Genitivo Plurale	*vatum*.

Al gallico *vatis* corrisponde l'irlandese *fàith*:

Nominativo Singolare	*fàith, fàid*	(Würzburg 13a23; Milano 64c2),
Genitivo Singolare	*fatho*	(Milano 74d13),
	fàtha	(*Lebor na hUidre* 1416),
	fàda	(*Book of Leinster* 8bz),
Nominativo Plurale	*fàdi*	(Würzburg 5a1),
	fàithi	(Würzburg 21c5),
	fàde	(*Lebor na hUidre* 1990),
Vocativo Plurale	*a fàthe*	(*Lebor na hUidre* 177),
Genitivo Plurale	*faithae*	(Würzburg 21b13),
	fáthe	(*Messale di Stowe, Thesaurus Paleohibernicus* II, 253, 1),
	fàtha	(*Lebor Breacc* 171b5),
	fàdi	(*Book of Leinster* 360),
Dativo Plurale	*fàithib*	(Würzburg 13a36).

Il significato generico accettato dalle autrici del *R.I.A. Dictionary* F/1, 33, Maud Joynt ed Eleanor Knotts, è «a seer, prophet, used in a wide sense, both of heathen seers and druids and of prophets of scripture». Degno di nota il recupero cristiano del termine, in contrasto con il rifiuto del nome che designa il druida. Nel manoscritto Rawlinson B 515, f. 42b2, si dice che il re Davide *augtorem esse omnium psalmorum* «era l'autore di tutti i salmi», *arbafaith arbafile / forlan dorath inspiruta noib* «poiché egli era indovino, egli era poeta, ripieno della grazia dello Spirito Santo». E l'uso del termine *fàith* ha provocato anche quello della parola *file*.

Composto sul modello di *bàndruì* «druidessa», *bànfàith* mostra che la carriera profetica non era affatto vietata alle donne: *ni hinsa em, Feidelm banfàid a sid Chruachna atamchonnaicse* «non è certo difficile, io sono Feidelm, la profetessa del sid di Cruachan» (*Tàin Bò Cùalnge*, versione del *Book of Leinster* II, p. 266, f. 56a 5-6, rr. 7750-7751). Ma più importante è il composto *fàthliaig*, letteralmente «indovino-medico», atto a designare il medico di Conchobar, Fingen (*Book of Leinster* II, 362-363, f. 89b, rr. 11097, 11099, 11101, ecc.).

Predominano la veggenza, la predizione, la medicina, intese come

tecniche. Basta notare le attitudini professionali ascritte a Fingen: *As é sin do ber aithne ar galar in duine tre diaig in tigi imbì d'faicsin no tre na cnet do closstin* «Egli è colui che sa di quale malattia soffre un uomo guardando il fumo che si leva dalla casa dove sta il malato o ascoltandone i sospiri» (Versione Stowe, ediz. Windisch, *Irische Texte* V, p. 795, rr. 5507-5509; ediz. O'Rahilly, f. 62a, rr. 4514-4515).

Il gallese ha conservato una parola chiara: *gwawd* «canto, arte, poesia, elogio, eulogia» (*Geirfa Barddoniaeth Gynnar Gymraeg* cit., pp. 634b-635b). Soltanto il bretone è assente dal repertorio lessicale.

L'origine indoeuropea è indubbia, ma la parola è connessa soprattutto con termini germanici: gotico *woths* «posseduto, ispirato», antico inglese *wodh*, antico nordico *odhr* «posseduto, ispirato»; antico inglese *wods* «canto», antico nordico *odhur* «poesia» e soprattutto i teonimi *Odhinn* e *Wotan* (cfr. il tedesco *Wut* «furore») (S. Feist, *Vergleichendes Wörterbuch der gothischen Sprache*, 1939, pp. 572-573). La chiave etimologica è nel tema **uat-* «essere ispirato, posseduto (gonfiarsi di collera)», quale esso è stato definito e tradotto da J. Pokorny, *op. cit.*, p. 1113. Nei fatti, il tema spiega a un tempo l'attitudine e la tecnica sacra del celebre druida Mog Ruith durante un momento cruciale dell'*Assedio di Druim Damhghaire*:

Tabhur mh'agaidh risin cnoc ar Mogh Ruith ocus tugadh on co hinilldireac 7 co thugad dochoid-sium i muinighin a dhea 7 a cumhachta 7 ro aidhbligh he fein cu nar bhò nemhairdi he anas in cnoc, 7 ro mheduigh a chenn co mba meidether re hardchnoc ara mbiath daire cailli moire, gur ghabhustar uamon cid a muintir fein roime «"Che il mio viso venga rivolto verso la collina", disse Mog Ruith, e il suo viso venne voltato rapidamente. Voltato che fu, egli prese a invocare il proprio dio e la sua potenza; diventò sempre più grande, finché non fu grande quanto la collina e la sua testa diventò grossa quanto un'alta collina coperta di foreste di querce, tanto che perfino la sua scorta fu colta dal terrore al suo cospetto» («*Revue Celtique*» 43, p. 76).

Mog Ruith è un druida potente e rispettato. Ma, se la circostanza lo richiede, agisce come un vate, seguendo un procedimento di metamorfosi magica che si è dimostrato efficace e che sarebbe impossibile non individuare. In quanto signore degli elementi, il druida divino ha la facoltà di ingrandire a dismisura il proprio corpo così come può gonfiare o prosciugare l'acqua di un fiume, di un lago o di una sorgente.

Riassumendo e concludendo, il druida che agisce (**uatis*) è spesso tecnicamente e teoricamente anche colui che sa (**druis*) o che vede (**ueletos*). Il druida supremo riunisce in sé tutte le virtualità, tutte le possibilità, tutte le facoltà proprie del sacerdozio. Ciò — s'intende — non modifica affatto il fondamento delle specializzazioni e delle grandi divisioni interne alla classe sacerdotale, ma, anzi, rende perfettamente conto dell'autentica strutturazione del sacerdozio (v. la nostra opera su *Le vocabulaire sacerdotal du celtique*, capitolo I, *Le sacerdoce*).

V. Il nome del «*Gutuater*» gallico

Nel *De Bello Gallico* (VIII, 38) è menzionato un sacerdote carnutico messo a morte da Cesare per aver fatto il 'provocatore' (*concitator belli*). Cesare si permette il lusso di farlo denunciare e arrestare dai suoi stessi compatrioti e gli infligge un supplizio tipicamente militare: il sacerdote viene dapprima percosso con delle verghe, infine è ucciso a colpi di scure (*adeo ut verberibus exanimatum corpus securi feritetur*). Cesare lo chiama *Gutuater*: tale nome ricorre due volte, all'accusativo *Gutuatrum* e all'ablativo *Gutuatro.*

Ma anche questo nome di persona è, al pari di quello di *Velleda*, un nome che, in realtà, designa una funzione. Ciò è confermato da quattro iscrizioni gallo-romane. Soltanto in una di esse *Gutuater* è un antroponimo:

— *CIL* XIII, 1557 al Puy-en-Velay (Haute-Loire), ove si menziona un *Gutuater praefectus colon(iae)*;
— *CIL* XIII, 11225 a Autun (Saône et Loire), dedica ad Augusto e a un *Deo Anvallonaco* da parte di un certo *P. Baneius Thallus Gutuater*;
— *CIL* XIII, 2585 a Mâcon (Saône et Loire): iscrizione alquanto estesa, a opera di un dignitario che si definisce *dei Moltini gutuatr(i) Mart(is)*;
— *CIL* XIII, 11226 a Autun (Saône et Loire), dedica ad Augusto e al *Deo Anvalo* da parte di un *C(aius) Secund(us) Vitalis Appa gutuater*.

Ciò è bastato a d'Arbois de Jubainville, *Les druides et les dieux celtiques à forme d'animaux*, p. 2, per decretare che i *gutuatri* erano i sacerdoti dei Galli prima che questi ultimi si convertissero al 'druidismo'

importato dalla Gran Bretagna. Ma si tratta di una fantasia, destituita di qualsiasi fondamento. Invece ben più rilevante e significativo è il fatto che colui che dedica l'iscrizione di Mâcon (*CIL* XIII, 2585) si definisce *gutuater Martis*.

Infatti, per tagliar corto ed evitare innumerevoli spiegazioni, interpretazioni o commenti, importa soltanto constatare che il tema *gutu-* in celtico indica la 'parola' (irlandese *gùth* «voce», strettamente connesso con il neutro **ghu-tó-n* donde è provenuto il nome di «Dio» in tutte le lingue germaniche, tedesco *Gott*, inglese *God*, ecc.). Quindi la parola non può essere che religiosa: essa designa, inequivocabilmente, il druida nel suo ruolo di invocatore della divinità. È quasi impossibile vedere nel secondo termine *-atir* la parola celtica significante «padre» (non attestata né in gallico né in britannico). Molto più probabilmente esso è un suffisso tipico dei nomi d'agente, suffisso normalmente scomparso in celtico, ma rimasto in una parola 'cristallizzata', quale, appunto, è *Gutuater*. Ricordiamo che l'eloquenza è uno degli aspetti che competono alla seconda funzione, quella di Ogmios (per un esame particolareggiato, v. il nostro *Le vocabulaire sacerdotal du celtique*, capitolo I. *Le sacerdoce*).

Bibliografia

ANDERSON ROSEM, *Oracoli celtici*, Sonzogno, Milano, 1999.
ANDRONICO PINA, *La magia dei celti*, Xenia, Milano, 1998.
ANRER CHARLOTTE, *I Celti*, Hobby work Italy, Bresso, 1998.
BALOCCHI LUIGI, *Celtica visione magica*, Atlantide, Pogliano Milanese, 1994.
BERRESFORD ELL, *L'impero dei celti*, Piemme, Casale, 1998.
BERRESFORD E. PETER, *Il segreto dei Druidi*, Piemme, Casale, 1997.
BREIZ ARTHUR, *Dèi e mitologia celtica*, Keltia, Aosta, 1997.
CALVETTI ANSEL, *Romagna celtica*, Longo Angela, Ravenna, 1999.
CARR GOMM PHILIPPE, *L'oracolo dei druidi*, Il punto d'incontro, Vicenza, 1998.
DUCAN ANTONY, *La cristianità celtica*, Mondadori, Segrate, 1997.
GALIBIER JEAN DE, *I Druidi*, Keltia, Aosta, 1997.
GALIBIER JEAN DE, *I Celti*, Keltia, Aosta, 1998.
GASPANI ADRIANO, *L'astronomia dei celti*, Keltia, Aosta, 1997.
HOPE MURRY, *I celti*, Armenia, Milano, 1999.
JOYCE TIMOTHY, *Cristianità celtica*, Segno, Udine, 2000.
KRUTA MANFREDI, *I celti in Italia*, Mondadori, Segrate, 2000.
MAGNONI D., *Simboli sacri. I celti*, Armenia, Milano, 1998.
MAYA GONZALES, *Celti e iberi nella penisola Iberica*, Jaca Book, Milano, 1999.
MANFREDI VALERIO, *Celti d'Italia*, Mondadori, Segrate, 1997.
MARKALE JEAN, *Il druidismo*, Mondadori, Segrate, 1998.
MARTIN MARTIN, *La seconda vista magica popolare celtica*, Keltia, Aosta, 1998.
MATTHEWS JOHN, *Le carte dei celti*, Il Punto d'Incontro, Vicenza, 1999.
MAZZONI DI FERRARA, *Sulle orme dei Celti*, Autore Libri Firenze, Firenze, 1999.
McKANZIE HENRY, *Memoria dei druidi e dei bardi*, Keltia, Aosta, 1998.
MUSCIÀD ETA, *Stanziamenti dei celti in Europa*, Keltia, Aosta, 1999.
MUSCIÀD ETA, *Fregi ornamentali*, Keltia, Aosta, 1999.
O'DONOHUE JOHN, *Il libro della saggezza celtica*, Corbaccio, Milano, 1998.
PIGGOT STUART, *Il mistero dei druidi*, Newton & Compton, Roma, 1996.
POWELL T.G., *I Celti*, Il Saggiatore, Milano, 1999.
QUESTIN MARC, *La medicina celtica*, Xenia, Milano, 1997.
RIEMSCHNEIDER MARGARETE, *La religione dei celti*, Rusconi, Milano, 1997.

Rutherford Ward, *La storia dei druidi e della loro conoscenza senza tempo*, Tea, Milano, 1997.

Rutherford Ward, *Storia dei druidi e della loro eredità culturale presente*, Pozza, Vicenza, 1996.

Sebillot Paul, *Incantesimi, presagi e filtri d'amore, antichi riti della civiltà latina e celtica*, Piemme, Casale, 1998.

Siccan Liam Allison, *I fregi ornamentali dell'arte celtica*, Keltia, Aosta, 1998.

Squire Charles, *Miti e leggende dell'antico popolo celtico*, Mondadori, Segrate, 1999.

Taraglio Riccardo, *Il vischio e la quercia spiritualità celtica nell'Europa druidica*, L'età dell'Acquario, Grignasco, 1997.

Zecchini Giuseppe, *I druidi e l'opposizione celtica*, Jaca Book, Milano, 1984.

Zuccolo Sergio, *Da celti a friulani. Una storia dell'occidente*, Marsilio, Venezia, 1997.

Indice

Nota introduttiva 5

Introduzione 11
Note 17

Capitolo Primo
Il druida

I. I druidi nei testi antichi 20
II. Il confusionismo terminologico 27
III. Druidi storici e druidi mitici 31
IV. Significato e valore della parola 'druida' 38
V. Definizioni e distinzioni: Druidi, Vati e Bardi 40
VI. L'ideologia tripartita in Irlanda e in Gallia. Specializzazioni funzionali della classe sacerdotale irlandese 51

Note 52

Capitolo Secondo
Il druida nella società

I. La gerarchia, il reclutamento, l'insegnamento 59
II. Il sacerdozio e le specializzazioni 77
1. Sacrifici e sacrificatori 83
2. Il druida giudice 96
3. Il druida ambasciatore 107
4. Il druida narratore e storico 107
5. Il druida medico 118
6. Il druida architetto 122
7. Il druida portinaio 123
III. Il druida e la guerra 125
IV. Il druida e il re. Autorità spirituale e potere temporale 129
V. I tre «peccati» del druida 145
Gerarchie della regalità irlandese 147
Tabella riassumente le rispettive qualità del druida e del re 148

Note 149
Nota aggiuntiva 159

Capitolo Terzo
Tecniche rituali e magiche dei druidi

I. Il «battesimo» druidico e gli interdetti. Presagio e divinazione .. 162
1. Il «battesimo» e la denominazione 162
2. Presagio e divinazione 164
3. L'interdetto 168
4. Il giuramento 171
II. La magia vegetale e la medicina magica 175
1. Il vischio 175
2. Le piante medicinali 178
3. L'elisir d'oblio 179
4. Medicina e sonno. La musica 179
5. La Fonte della Salute 181
6. Il tasso e la cecità druidica 185
7. La guerra vegetale 188
8. La quercia, il sorbo e il nocciolo; il tasso e il melo 190
9. La mela 197
III. Il potere dei druidi sugli elementi 201
1. Il potere sull'acqua 201
2. L'acqua lustrale 203
3. L'onda profetica 205
4. Il druida signore del fuoco 206
5. Il vento druidico 209
6. Il potere sulla terra 212
7. La nebbia druidica 213
IV. L'incantesimo divinatorio 216
1. Il *glam dicinn* 217
2. L'*imbas forosnai* e il *dichetal do chennaib* 219
3. Il *teinm laegda*. Incantesimi vari 223
4. Il *feth fiada* o «dono dell'invisibilità» 227
5. Le ordalie 228
6. La siepe del druida. La *devotio* 236
Tabella riassumente le ordalie irlandesi 237
7. Irlandese *cetal*, gallico *cantalon* 238
8. Il druida ai funerali 239
V. La predizione e la satira 245
1. Scienza e predizione 245
2. L'eulogia e il biasimo. La satira e le sue conseguenze 252
3. Evocazione e interpretazione 260
Principali usi della parola del druida nelle tecniche rituali e magiche 265

Note 264

Capitolo Quarto
Lo spazio e il tempo del druidismo

I. L'*omphalos* e il *nemeton* 279
1. La nozione di centro e la sovranità suprema 279
2. Il santuario o *nemeton* 289
3. La foresta sacra 291
II. Le feste 294
1. *Imbolc*, la festa della primavera 295
2. *Beltaine*, la festa sacerdotale 296
3. *Lugnasad*, o la festa del re 301
4. *Samain*, festa militare e totale 314
III. Il tempo e il calendario 325
1. Il tempo umano e il tempo mitico 325
2. Il calendario 326

Note 328

Capitolo Quinto
La dottrina e le origini del druidismo

I. La scrittura 337
1. La scrittura ogamica 340
2. Il valore della scrittura 341
II. L'immortalità dell'anima. La metempsicosi e la metamorfosi 344
1. La metempsicosi 346
2. La metamorfosi 348
III. L'Altro Mondo e il *Sid* 357
1. Gli uccelli del *Sid* 365
2. La musica divina 370
3. Il tempo e l'eternità 373
4. Lo spazio del *Sid* 375
5. La perfezione del *Sid* 377
IV. L'orientazione 378
1. La *dextratio* 379
2. La circumambulazione 382
3. I quattro punti cardinali 383
V. Le Isole a Settentrione del Mondo 385
VI. Il passaggio dell'acqua 395
VII. L'Uomo Primordiale 402
VIII. L'echino fossile 409
IX. Triadi e gruppi di druidi 412
X. Il Dio-Druida 416

Note 421

Conclusione 435

Repertorio dei titoli di racconti o di manoscritti irlandesi e gallesi medioevali 449

Glossario dei termini tecnici gallici, irlandesi e vari 459

Appendici etimologiche

I. Il nome del druida 553
II. Il nome del bardo 561
III. La *Velleda* dei Brutteri e il nome del *file* 566
IV. Il nome del vate 570
V. Il nome del *Gutuater* gallico 573
Bibliografia 575